LE PREMIER MAGAZINE CULTUREL SUR LA BD ET LES ARTS VISUELS - GRATUIT

BD ★ CINÉ ★ JEUX VIDÉO ★ EXPOS ★ POP CULTURE

ZOO

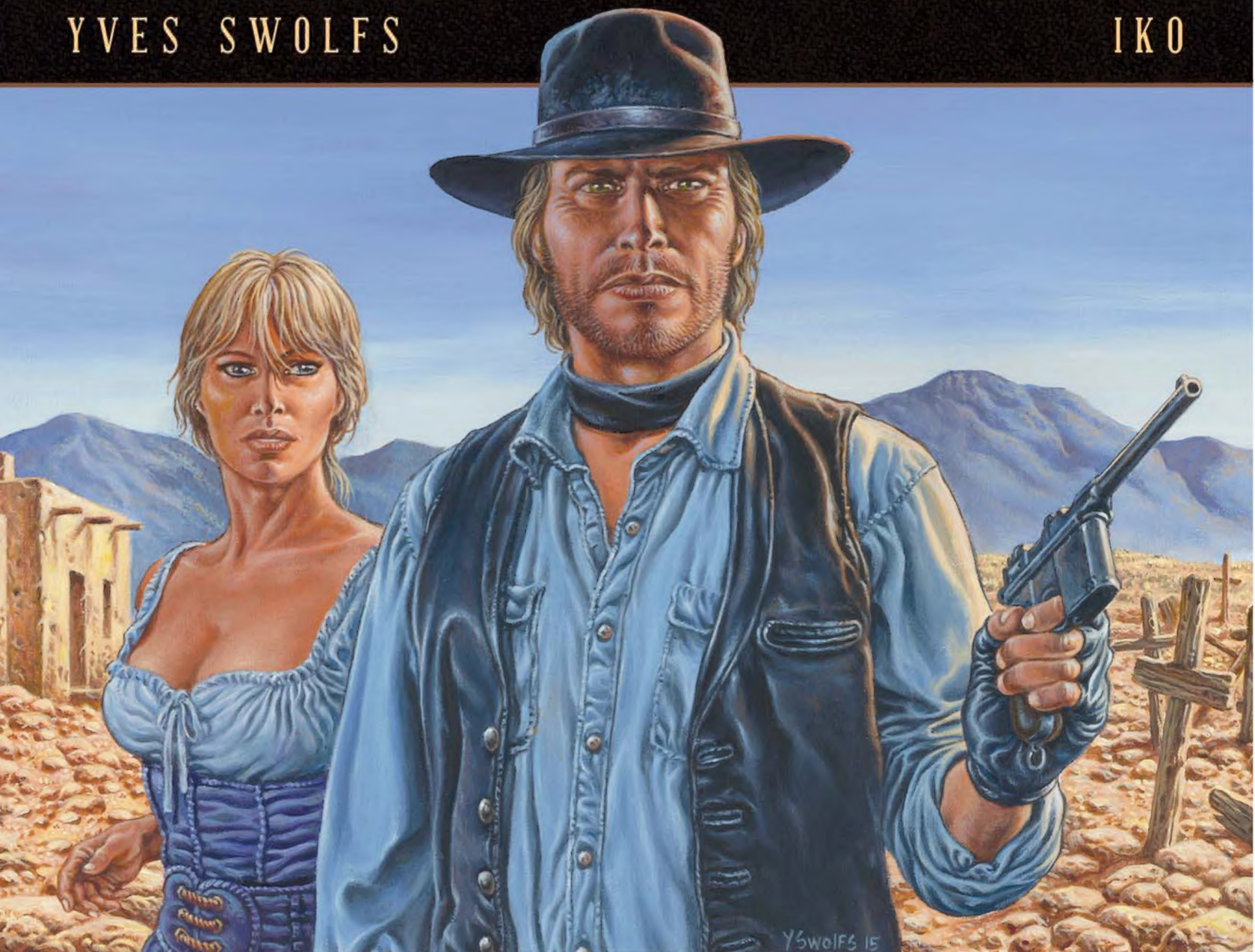
www.zoolema

« FRENCH TOUCH » À JAPAN EXPO

JAPAN EXPO 2016 - GRATUIT

YVES SWOLFS

IKO



DURANGO

JESSIE

DE L'ACTION, DES BANDITS ET DES FLINGUES...
LE JUSTICIER EST DE RETOUR !

• TOME 17 DISPONIBLE EN LIBRAIRIE •

© 2016 Éditions Soleil / Swolfs & Iko

Édito

Juillet c'est Japan Expo, et pis c'est tout. Pendant quatre jours, on va crever de chaud à Villepinte (et si la pluie se maintient, ça sentira le chien mouillé), mais on va faire le plein, et ça permettra de tenir jusqu'à la rentrée : le plein de mangas (et de dédicaces, y'a des invités), d'animés (en gros coffrets à mettre dans des gros sacs), de cosplay (et de *free hugs*), de goodies (les katanas sont quand même classés armes de première catégorie, attention), de J-pop (désolé, c'est livré avec), et de tout ce qui fait la « culture japonaise », *ad nauseam* pour certains, mais à fond les ballons pour 250 000 festivaliers tout de même. Ce numéro de *Zoo* s'en fait largement l'écho – avec même un peu de manga en prépublication –, et profitez-en pour acheter un parasol Totoro. Est-ce à dire qu'il faut lâcher notre bonne bandessinée franco-belge et nos chers comics américains ? Mais non bien évidemment, à chaque jour qu'Hergé / Stan Lee / Tezuka fait (chacun choisira son ou ses dieux dans cette triade neuviémariste, liste ouverte), correspond son lot de découvertes, et *Zoo* vous aide gratuitement à vous y retrouver, à sélectionner les albums qui sauteront dans vos sacs de plage ou qui traîneront sur vos canapés de résidence estivale, ou que vous lirez tranquilou dans le jardin alors qu'il n'y a rien à faire au boulot.

Au menu non-nippon, quelques auteurs de comics de renom (Warren Ellis, Jim Steranko, Chris Oliveros) et un panorama des albums franco-belges estivaux allant d'Aurore dans sa classe de troisième à Kim Jong-il – c'est ça l'éclectisme de la bande dessinée. Alors résumons : vous avez trouvé ce numéro de *Zoo* à Japan Expo, profitez-en pour découvrir ce qui se fait dans la BD en dehors des mangas ; vous avez trouvé ce numéro de *Zoo* chez votre dealer habituel de BD, profitez-en pour découvrir ce qui se passe chez les *otakus* ! Dans tous les cas, bel et bon été…

BORIS JEANNE

TIENS DONC ! JE NE T'AI PAS VU VENIR ! TU ES PLUTÔT RAPIDE, POUR UN INFIRME !
"YATAGARASU", JE SUPPOSE ?
ET TOI, T'ES QUI AU JUSTE ?!
AYAKASHI © 2016 VanRah et Izu / Éditions Glénat

06 - AYAKASHI

Zoo est édité par Arcadia Media
45 rue Saint-Denis
75001 Paris

Envoyez vos contributions à :
contact@zoolemag.com

Directeur de la publication & rédacteur en chef :
Olivier Thierry

Rédacteur en chef adjoint :
Olivier Pisella, redaction@zoolemag.com

Conseillers artistiques :
Kamil Plejwaltzsky, Howard LeDuc

Rédaction de ce numéro :
Olivier Pisella, Julien Foussereau, Jérôme Briot, Kamil Plejwaltzsky, Thierry Lemaire, Jean-Philippe Renoux, Michel Dartay, Yaneck Chareyre, Cecil McKinley, Hélène Beney, Jean-Laurent Truc, Boris Jeanne, Gersende Bollut, Thomas Hajdukowicz, Boris Henry, Louisa Amara, Vladimir Lecointre, Greg Soudier, Julie Bee, Julie Choubee, Olivier Thierry

Publicité :
• pub@zoolemag.com, 06 08 75 34 23
• Geneviève Mechali, genevieve@zoolemag.com

Couverture :
© VanRah / Glénat 2016

Abonnements et administratif :
roselyne@zoolemag.com

Collaborateurs : Yannick Bonnant et Audrey Retou

Dépôt légal à parution.
Imprimé en Espagne par TIBER S.P.A.

Les documents reçus ne pourront être retournés.
Tous droits de reproduction réservés.

www.zoolemag.com

Zoommaire

Japan Expo 2016

MANGAS & ASIE
05 - **VERS PARIS-NORD VILLEPINTE,** et au-delà
08 - **FRENCH CONNECTION :** la manga à la française
10 - **OKEY DOKEY :** l'éditeur Doki-Doki a 10 ans
11 - **DÉDALE :** out of the box
12 - **LOVE X DILEMMA / STRAVAGANZA**
14 - **HUNT :** le jeu du Loup-garou
15 - **DODOMA :** l'arbre qui cache le géant
16 - **RELIFE :** retour au lycée
18 - **FAIRY TAIL :** l'univers Mashima
20 - **ENTRETIEN :** Pierre Valls, directeur éditorial chez Kazé
22 - **OUTLAW PLAYERS :** j'ai rêvé d'un autre monde

ACTU BD
44 - **ANDROÏDES :** à deux doigts de l'humanité
45 - **L'ANNIVERSAIRE DE KIM JONG-IL :** la fête au village
46 - **O SENSEÏ / CORENTIN**
48 - **ETUNWAN :** ceux qui se souviennent
50 - **MUSNET :** des souris et un homme
52 - **SALTO :** un saut dans le malheur
53 - **LE JOURNAL D'AURORE :** adolescence, mode d'emploi

RUBRIQUES
04 - **AGENDA NEWS :** les Shadoks au MIAM, Tintin à Leucate...
39 - **COMICS :** Harrow County, Planetary, Nick Fury...
54 - **SEXE & BD :** L'Herbier sauvage, Lola Star 3

CINÉ & DVD
56 - **LA TORTUE ROUGE / LE MONDE DE DORY**

JEUX VIDÉO
58 - **SHERLOCK HOLMES / LAST FIGHT**

BONUS (VERSION NUMÉRIQUE)
62 - **J'AI TUÉ JOHN LENNON :** imagine there's no Lennon
63 - **RED SKIN :** ni dieu, ni Marx

HUNT - LE JEU DU LOUP-GAROU : PAGE 14

Le logo « coup de cœur Zoo » distingue les albums, films ou jeux vidéo que certains de nos rédacteurs ont beaucoup appréciés.

Retrouvez quelques planches de certains albums cités par Zoo à l'adresse www.zoolemag.com/preview/ Le logo ci-contre indique ceux dont les planches figurent sur le site.

Zoo est partenaire de :

la cité internationale de la bande dessinée et de l'image

Forum des images

france culture

Prochain numéro de Zoo : 5 septembre 2016

Un dessin vaut mieux que mille mots

Jusque-là considérés comme d'aimables plaisantins sans grand intérêt, les dessinateurs de presse ont gagné leurs lettres de noblesse avec la Première Guerre mondiale. La force évocatrice de leurs illustrations a fait merveille pendant un conflit d'une ampleur inédite. *La Grande Guerre des dessinateurs de presse* se penche sur quelques-uns d'entre eux comme Louis Raemaekers, Jean-Louis Forain, Adolphe Willette, Apa, Picarol, Karl Arnold, Steinlen, Lucien Laforge, Frans Masereel, en soulignant finalement que peu ont eu un regard critique sur les événements dramatiques que l'Europe vivait.

***La Grande Guerre des dessinateurs de presse*, sous la direction de Guillaume Doisy et Pascal Dupuy, PURH, 216 pages, 27,50 €**

THIERRY LEMAIRE

Madame rêve

Pour son sixième numéro, la revue *Madame* double sa pagination mais conserve la même philosophie : utiliser la fiction et l'imaginaire pour évoquer le monde actuel, avec *« une certaine décadence début de siècle, désinvolte et véhémente »*. Derrière la couverture de Brecht Evens, on peut lire des nouvelles, des poèmes illustrés, un extrait du journal des rêves de Robert Crumb traduit en français pour la première fois, et de la bande dessinée sous le crayon, entre autres, de Morgan Navarro, Laurent Lolmède, Martes Bathori, Grégory Elbaz, Florence Dupré la Tour, Delphine Priet-Mahéo. Pourquoi ne pas tenter l'expérience ?

***Madame* n°6, collectif, Le Berbolgru, 204 pages, 15 €**

THL

Amérindiens de la Belle Province

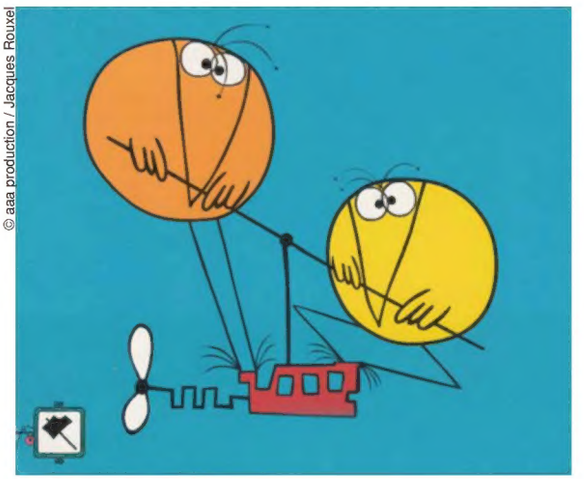
Avec les originaux de *Plume aux Vents* d'André Juillard comme étendard, l'exposition « Les Indiens du Canada en bande dessinée » donne à voir les représentations les plus graphiques des Hurons, Iroquois ou encore Algonquins présents à l'arrivée des colons européens. Moins connus que les Indiens des plaines, ils apparaissent également chez Patrick Prugne, Jacques Terpant, Maryse et Jean-François Charles, Cromwell, dont les reproductions complètent une belle exposition centrée sur l'usage du canoë. Le choix de Tourouvre (entre Dreux et Alençon) n'est pas innocent, car la ville accueille le Musée de l'Émigration française au Canada.

« Les Indiens du Canada dans la bande dessinée », jusqu'au 28 octobre 2016, Les Muséales, 61190 Tourouvre

THL

LES SHADOKS AU MIAM

Le MIAM, c'est le Musée International des Arts Modestes de Sète, un acronyme que n'auraient pas renié les Shadoks, drôles d'oiseaux d'un dessin animé loufoque dont la première diffusion a lieu en avril 1968 sur la première chaîne de l'ORTF. Le MIAM, c'est aussi le musée qui accueille l'exposition « Shadoks ! Ga Bu Zo Miam », qui s'intéresse autant à la genèse du phénomène audiovisuel qu'à sa postérité artistique. Hommage est donc rendu à Jacques Rouxel, le créateur de la série, et à Robert Cohen-Solal, le musicien contemporain qui a réalisé l'habillage musical. Une multitude de documents originaux raconte la réalisation de ce rendez-vous télévisuel qui se mit une bonne partie des téléspectateurs à dos par sa radicalité, sur le fond comme sur la forme. Dessins préparatoires, plans, storyboards, celluloïds plongent le visiteur près de 50 ans en arrière. Affiches, brochures, presse, BD et figurines complètent le tableau.


© aaa production / Jacques Rouxel

Avec ces témoignages dialoguent des œuvres d'artistes contemporains de l'époque, en rapport avec cette liberté de ton, cette folie douce, cette audace (Ben, Claire Bretécher, Joan Mirò, Charles Schultz, Jean Tinguely, Jacques Villeglé pour n'en citer que quelques-uns). L'ensemble dresse le portrait d'une création audiovisuelle qui, en cinq ans et 156 épisodes, aura laissé une marque indélébile dans l'imaginaire collectif français. C'est tout pour aujourd'hui.

THIERRY LEMAIRE

« SHADOKS ! Ga Bu Zo Miam »,
5,60 €, jusqu'au 6 novembre 2016, MIAM, 34200 Sète

TINTIN À LEUCATE

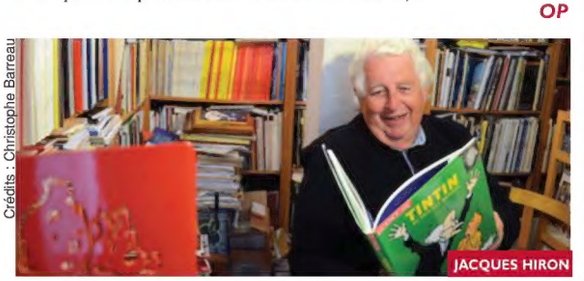
© Hergé / Moulinsart 2016

Cet été, la commune de Leucate, dans l'Aude (11), judicieusement située à proximité de la Méditerranée, renforce encore son attractivité en mettant Tintin en lumière.

À travers une exposition originale tout d'abord, à L'Espace Henry de Monfreid, qui a pour thème la fenêtre (et les ouvertures en général) dans les albums de Tintin. Mais ce n'est pas tout : chaque jeudi soir à 21h, curieux et tintinophiles laisseront le temps à la Biafine de pénétrer leur peau rouge en buvant les paroles de Jacques Hiron, spécialiste du petit reporter. Celui-ci abordera, dans le cadre de « causeries ludiques », des sujets tels que « Hergé, Tintin et la publicité », « Les inventions du professeur Tournesol », ou encore « Les bateaux d'Hergé ».

Enfin, les plus valeureux mettront à l'épreuve leur orthographe le mercredi 29 juillet à 16h30 à la Maison des Associations de Port Leucate dans « La dictée à la plage » de Jean-Pierre Colignon, ancien chef du service correction du *Monde*, qui portera sur l'univers de Tintin (qui lui, ne faisait que très peu de fautes dans ses bulles).

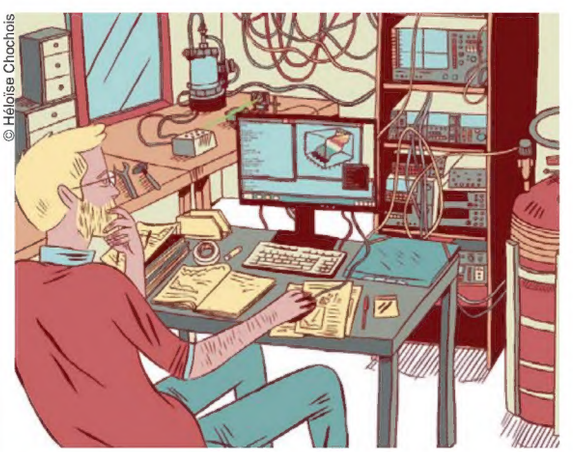
OP



Crédits : Christophe Barreau

TINTIN À LEUCATE
Espace Henry de Monfreid,
Leucate, jusqu'au 10 septembre 2016

EN MISSION CHEZ LES SAVANTS


© Héloïse Chochois

Héloïse Chochois, illustratrice de son état, a passé quatre mois dans le laboratoire de physique des solides d'Orsay. Elle a côtoyé des professionnels de la recherche fondamentale qui manient un Synchrotron, la physique des ultra-basses températures et les théories quantiques comme d'autres font du vélo. Et en a retiré une bande dessinée en neuf épisodes qui décrit avec son œil de candide le quotidien de ces chercheurs. En agrandissant ces dessins, le Palais de la Découverte a décidé de monter une exposition pour partager avec ses visiteurs l'expérience d'Héloïse Chochois. Une belle initiative qui montre le souci de vulgarisation du monde de la recherche.

THL

« INFILTRÉE CHEZ LES PHYSICIENS »
Palais de la Découverte, av. Franklin Roosevelt
75008 Paris, jusqu'au 31 août 2016

© Japan Expo

VERS PARIS-NORD VILLEPINTE, ET AU-DELÀ

Japan Expo, le festival de la culture et des loisirs japonais, s'est tellement imposé dans le paysage mangaphile français que c'est devenu un marronnier de le présenter : taille, croissance, thèmes, événements – tout le monde sait que c'est énorme. Tentons tout de même de présenter ce 17e impact, dont *Zoo* est à nouveau partenaire.

Tu veux des chiffres ? 250 000 visiteurs attendus sur quatre jours et 125 000 m² pour 700 exposants et 500 heures d'événements programmés sur 12 scènes – ouf !
Tu veux du *storytelling* ? Tout a commencé avec trois passionnés dans un garage d'école de commerce en 1999, et s'est prolongé selon un plan de croissance correspondant aussi bien à l'intelligence et à la *vista* des fondateurs qu'à la demande d'un public toujours plus nombreux : espace Champerret (2000) puis Austerlitz (2001), CNIT La Défense (2003 et 2004), une pause en 2005 pour redimensionner l'événement à la taille du parc-expo de Villepinte, où le festival accueille 56 000 visiteurs en 2006, 165 000 pour les 10 ans et 247 000 l'année dernière. Attends, c'est pas fini, car la marque et le savoir-faire « Japan Expo » se décentralisent (Marseille, Orléans), s'exportent (San Mateo en Californie, Bruxelles), voire se « *spin-offent* » (Chibi à Montreuil en automne)…

Mais surtout tu veux savoir ce que tu vas pouvoir y faire. Japan Expo est le royaume du manga, de l'animé, du jeu vidéo, du cosplay et des goodies : tu montes dans le RER avec Sailor Moon, Naruto ou Pikachu, et tout le monde trouve ça normal – voire te fait un *free hug*. Les éditeurs rivalisent d'idées marketing pour vendre et se montrer, des sacs géants aux mini-studios pour t'intégrer à un épisode d'animé. Bien sûr, de nombreux invités occasionnent de monstrueuses files d'attente pour les dédicaces ou les shows de J-pop. Tu peux manger japonais, mais aussi apprendre l'origami ou la cérémonie du thé, t'acheter des tongs en bois ou une console d'importation. Tous les aspects de la culture japonaise sont présents, et il est souvent bien agréable d'échapper au tumulte des allées centrales pour reprendre son souffle du côté de la mode ou de l'art de vivre.

© Japan Expo

Et bien sûr, je ne te parle pas du côté business de l'événement, puisque comme au festival de Cannes, l'occasion est unique pour la rencontre des professionnels, pour signer des *deals* et enregistrer des interviews : c'est un moment de l'année où les grands médias sont régulièrement scotchés par la vitalité de cette culture japonaise chez les jeunes Français – et ça tombe bien, car cette année, côté manga, l'accent sera mis sur les mangas français et l'influence du Japon dans la BD française. Nous, on y sera.

BORIS JEANNE

JAPAN EXPO 17E IMPACT
du 7 au 10 juillet 2016 au Parc des Expos de Paris-Nord Villepinte

Nouvelles du front d'un père moderne, de Mike Dawson

Mike Dawson poursuit son introspection, sur le ton léger et sincère qui faisait déjà mouche dans *Freddie et moi :* après sa passion (coupable) pour le chanteur de Queen, il nous livre cette fois ses réflexions de jeune papa. Pas facile d'élever un enfant quand on se pose des questions sur l'état du vaste monde – la guerre, le port d'armes, la surconsommation… –, mais aussi sur son environnement plus immédiat : avec qui laisser sortir sa fille ? Les jouets sont-ils vraiment genrés ? Comment concilier la vie de travailleur indépendant avec celle de père au foyer ? Même s'il ne les résout pas, le simple fait de soulever ces questions fait de l'auteur, à n'en pas douter, un père résolument moderne.
Çà et Là, 160 p. n&b, 16 €

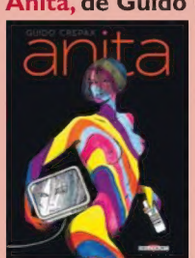
JULIE BEE

Ghost World, de Daniel Clowes

En attendant la traduction de son dernier chef-d'œuvre, *Patience,* paru aux États-Unis en mars dernier, on se replongera avec plaisir dans la bibliographie passée de Daniel Clowes. Les éditions Cornélius rééditent à point nommé *Le Rayon de la mort* et surtout *Ghost World,* chronique douce-amère de deux adolescentes devisant sur leur vie et sur les personnages hétéroclites qui croisent leur chemin. Le tout sous couverture cartonnée et dos toilé. Porté à l'écran avec notamment Steve Buscemi, *Ghost World* avait catapulté la carrière d'une jeune actrice appelée… Scarlett Johansson. Reste maintenant à rééditer l'autre chef-d'œuvre de Clowes : *David Boring.* En attendant… *Patience.*
Cornélius, 96 p. bichromie, 22,50 €

OLIVIER THIERRY

Anita, de Guido Crepax



Ah, Anita ! Moins connue que sa « cousine » Valentina, cette créature sulfureuse n'est pas pour autant dénuée d'intérêt. En effet, la blonde Anita est obsédée par d'étranges fantasmes liés à des appareils de communication tels que la télévision ou le téléphone... Une œuvre déstabilisante, fascinante, où Crepax a une nouvelle fois déployé une science narrative exceptionnelle... Cette édition intégrale reprend les trois albums qui étaient parus en France dans les années 1980 (dont un récit initialement publié en couleurs, ici présenté en noir et blanc), plus une histoire inédite.
Delcourt, 216 p. n&b et coul., 22,95 €

CECIL McKINLEY

AYAKASHI : Monstres & Cie

AYAKASHI © 2016 VanRah et Izu / Éditions Glénat

Depuis plusieurs années, le manga séduit certains auteurs francophones (voir notre article page 8) qui, plus que de s'inspirer des maîtres nippons, s'approprient le style japonais. C'est le cas de VanRah et Izu, qui collaborent pour la première fois avec le titre *Ayakashi - Légendes des Cinq Royaumes.*

Au début du XVIII[e] siècle, le Japon est toujours divisé en cinq royaumes. Après 100 ans d'affrontements, l'archipel connaît une paix toute relative. Les différents dirigeants ont effectivement trouvé un statu quo depuis que les « *ayakashi* », des créatures dévastatrices, se sont mises à ravager le Japon. Seul un clan de l'île de Kyushu détient le secret pour éliminer les ayakashi et transformer la puissance vitale de ces derniers en énergie, le « *Cina* ».

On suit donc une troupe de têtes brûlées, chasseurs d'ayakashi : Hiro, Hagane, Haitani et Seishu. On les découvre à la traque d'un nouveau monstre, responsable de la destruction d'un sanctuaire de prêtresses.

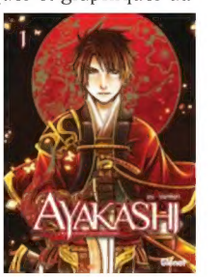
AYAKASHI © 2016 VanRah et Izu / Éditions Glénat

Là, ils retrouvent une survivante, Yue, elle aussi prêtresse, capable de communiquer avec les ayakashi. Cette équipe hétéroclite doit se rendre à Kagoshima, la capitale, pour rendre compte de la mission accomplie. C'était sans compter sur une menace extérieure supplémentaire, risquant de mettre en péril la paix du Japon.

LE JAPON VU DE FRANCE

La dessinatrice VanRah, déjà connue pour *Stray Dog* (chez Glénat également), adapte ici une histoire originale créée par Izu (*Omega Complex*, chez les Humanoïdes Associés). Ce dernier s'est longuement documenté sur les mythes et légendes nippons ainsi que sur l'histoire sociétale de ce pays, comme le souligne la notice écrite par Julien Peltier, spécialiste de l'histoire militaire japonaise, en fin de ce premier volume. L'univers médiéval-fantastique créé pour l'occasion est vraisemblable et globalement dépaysant.

L'ensemble des codes scénaristiques et graphiques du manga sont respectés dans cette nouvelle série : lignes de vitesse, protagonistes aux caractères opposés, visages très expressifs, onomatopées omniprésentes… Un œil non averti pourrait facilement prendre *Ayakashi* pour une production japonaise. En cela, le pari de la paire VanRah / Izu est brillamment réussi.



FRENCH TOUCH ?

Cependant, la force d'*Ayakashi* est peut-être aussi son plus gros défaut. À trop vouloir faire comme les Japonais, les auteurs se contentent de créer une histoire somme toute assez convenue, sans grande originalité. Les enjeux posés dans ce premier volume sont déjà très clairs, et à moins d'un retournement scénaristique qu'on peine à entrevoir pour l'instant, on devine sans trop de problème la direction que va prendre la suite de l'histoire.

Il en va de même pour le dessin : si le trait est globalement maîtrisé, il reste perfectible : profils identiques de différents personnages, tramage en dégradé numérique un peu maladroit, scènes d'action parfois difficiles à lire…

C'est dommage, car VanRah fait preuve d'un réel talent artistique, comme le prouvent les dessins introduisant chaque chapitre, et parce que l'univers conçu par Izu a un vrai potentiel – de plus, l'uchronie est un genre à succès actuellement.

On attend donc des prochains volumes qu'ils puissent gommer ces quelques imperfections, et qu'ils fassent d'*Ayakashi* le grand manga français qu'il peut devenir.

THOMAS HAJDUKOWICZ

⇨ AYAKASHI,
LÉGENDES DES CINQ ROYAUMES, T. 1
de Izu et VanRah, Glénat, 176 p. n&b, 7,60 €

ET SI LA VIE RÉELLE POUVAIT « BUGGER » ?
Découvrez un survival comme vous ne l'avez jamais vu : positif et intelligent !

SÉLECTIONNÉ AUX PRESTIGIEUX **MANGA TAISHÔ AWARDS 2016,** LE PRIX COUP DE CŒUR DES LIBRAIRES JAPONAIS !

TAKAMICHI

DÉDALE

SÉRIE EN 2 VOLUMES
SORTIE DES VOLUMES 1 ET 2 LE 6 JUILLET

© TAKAMICHI 2015 / SHÔNEN GAHÔSHA

RETROUVEZ DOKI-DOKI À JAPAN EXPO DU 7 AU 10 JUILLET 2016
AU PARC DES EXPOSITIONS DE VILLEPINTE !

Japan Expo

DOKI 10 ANS DOKI

Plus d'infos sur www.doki-doki.fr

Hinomaru Sumo, T.2, de Kawada

Un garçon peut-il avoir l'air cool en ne portant qu'une bande de tissu nouée en string géant ? Après *Dream Team*, Glénat récidive dans le *shônen* sportif mettant en scène un héros trop petit pour sa discipline, mais qui compense son handicap par une volonté d'airain. À l'arrivée du jeune et compact Hinomaru (1,60 m sur la pointe des pieds), le club de sumo du lycée ne compte qu'un seul membre et son local a éte réquisitionné par des voyous… À grandes salves d'énergie positive et de démonstrations de puissance, l'opiniâtre nouveau sort son art de l'ornière où le mépris général le confinait tandis que l'auteur parvient à nous intéresser à un sport très codifié et ancestral. Efficace et exotique.
Glénat, 192 p. n&b, 6,90 €
VLADIMIR LECOINTRE

La Salle de la mappemonde, de Yuichi Yokoyama

Trois hommes arrivent dans une ville qui leur est inconnue, chargés d'une mission indistincte. Les habitant qu'ils rencontrent, méfiants voire hostiles, portent de curieux uniformes et mènent des activités peu compréhensibles. Les dialogues sont laconiques, les visages figés. Les trois protagonistes aboutissent dans une étrange demeure dont la majestueuse « salle de la mappemonde » donne sur un gigantesque jardin intérieur très protégé. Ce récit essentiellement lacunaire se vit avant tout par l'atmosphère qui s'en dégage – totalitarisme larvé, violence sourde et architecture inquiétante –, mais également par une série de détails, explicités en fin d'ouvrage par l'auteur. C'est déjà le huitième livre de Yokoyama publié par Matière, une œuvre singulière qui vaut le détour.
Éd. Matière, 184 p. n&b, 19 €
OLIVIER PISELLA

Au coeur de Fukushima, T.2, de Kazuto Tatsuta

Suite du témoignage d'un auteur de manga, par ailleurs ouvrier sur le site de la centrale nucléaire de Fukushima dévastée par le tsunami. Cette fois-ci, Tatsuta donne à voir les lieux plus contaminés puisqu'il a réussi à s'y faire embaucher. Mais il insiste surtout sur l'évolution du chantier global, sur la réouverture de lieux de vie. Bref, il poursuit son entreprise de dédramatisation. Il traite aussi des retours que lui ont valu les premiers chapitres publiés de son histoire. Un témoignage personnel, orienté mais très intéressant. Et en plus bien dessiné. À lire pour réfléchir. Pour discuter, pour se faire un avis.
Kana, 192 p. n&b, 12,70 €
YANECK CHAREYRE

FRENCH CONNECTION

Pour sa 17e édition, Japan Expo célèbre la « French touch » à travers notamment une exposition intitulée « Influences et confluences » et de nombreux invités. Petit tour d'horizon du « manga à la française ».

La France est le premier marché du manga en dehors du Japon, devant les États-Unis. On date classiquement l'arrivée du manga en France au début des années 1990 avec la parution d'*Akira*, mais surtout la déferlante d'animés dans le *Club Dorothée*. Cela fait donc plus de 20 ans que les Français sont habitués à ce style particulier de bande dessinée, tellement différent de ce qu'on peut lire en franco-belge ou en comics : quel en est l'impact sur les dessinateurs et les auteurs de ces générations dans l'hexagone ?

IL N'Y A PAS DE MANGA FRANÇAIS

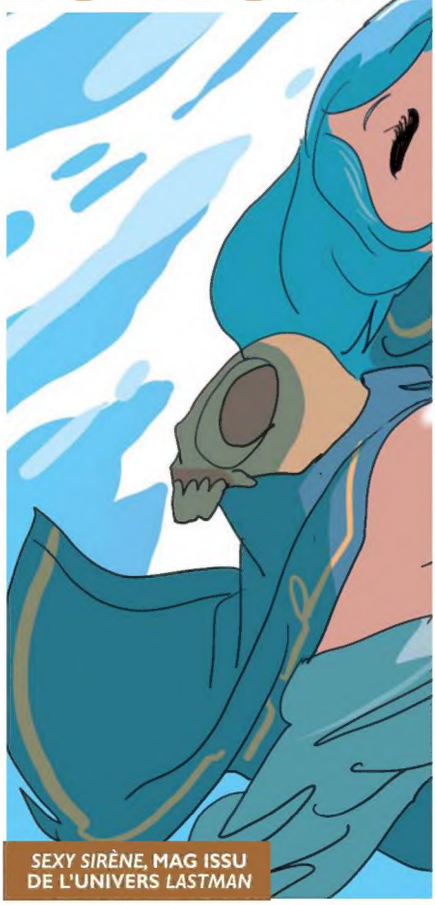
De nombreux auteurs biberonnés aux mangas et aux animés ont inclus des motifs typiques de ce savoir-faire dans leurs albums, de facture pourtant classique en 48 planches cartonnées couleurs. Les grands yeux hyper-expressifs, les déformations plus ou moins ridicules des personnages, etc., sont retrouvés dans les dessins des auteurs les plus jeunes comme chez les plus chevronnés, par goût personnel et / ou par stratégie pour attirer le lectorat jeune et mangaphile – on pense aux *Légendaires* de Patrick Sobral chez Delcourt. Mais ça ne fait pas de ces albums des « mangas français ». Est-ce qu'on a en France des journaux de prépublication en noir et blanc qui proposent chaque semaine à un public ciblé selon son âge cinq à six histoires qui se poursuivent jusqu'à ce que le public les lâche ? De toute évidence, et malgré quelques tentatives (feu *Shôgun Mag* des Humanos), la réponse est non : le cadre de production propre au manga ne s'est pas installé en France.

© Tony Valente / ANKAMA

RADIANT

FRANGA, MANFRA, GLOBAL MANGA…

Cependant, le volume relié de 200 pages avec des planches noir et blanc – qui est généralement le biais par lequel on connaît le manga en France – a été investi par de jeunes auteurs soutenus par certains éditeurs. À tout seigneur, tout honneur, et même une place de choix à Japan Expo 2016 sur le stand Pika à côté de Hiro Mashima : *Dreamland* de Reno est la référence depuis plus de dix ans, et cela bien que le sens de lecture soit occidental et que ça se passe à Montpellier. Mais Reno, outre son talent pour dessiner des planches dynamiques aux cases inventives, a bien compris la recette du manga pour jeunes ados, le fameux *shônen*, et a su développer sur le long terme une histoire à la fois basique (des jeunes s'affrontent dans un monde alternatif) et renouvelée (plusieurs arcs sur 14 tomes).
Reno est-il l'arbre qui cache la forêt de jeunes auteurs qui se sont lancés dans une bande dessinée façon manga sans connaître le succès de *Dreamland* ? Ce fut d'ailleurs une stratégie éditoriale que de positionner des dessinateurs en début de carrière sur des histoires au format manga, pour attirer facilement du lectorat en jouant sur la similitude formelle poussée entre une série japonaise licenciée et une série française de création. On pense à *Catacombes* de Vald, qui se déroule avec de jeunes métalleux dans les sous-sols



SEXY SIRÈNE, MAG ISSU DE L'UNIVERS *LASTMAN*

© Reno Lemaire / PIKA

DREAMLAND

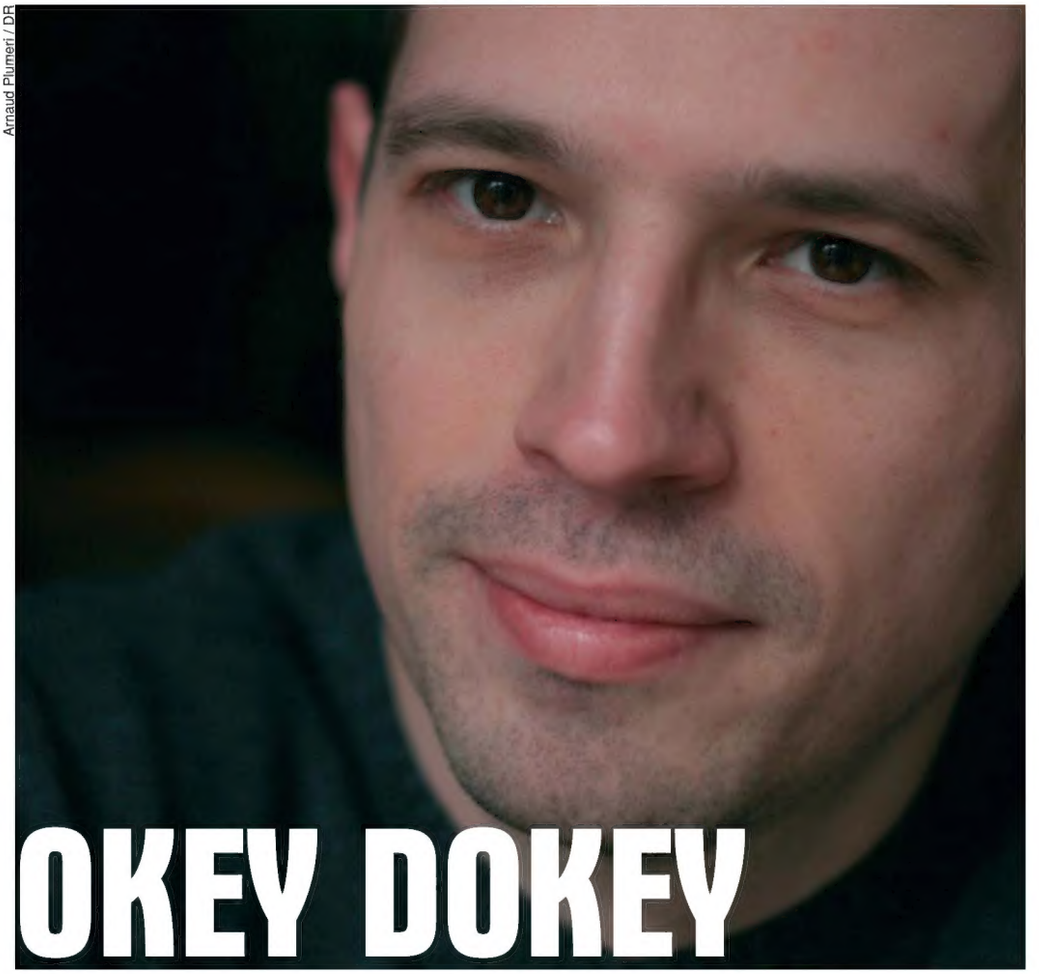
© Vivès, Sanlaville, Balak / CASTERMAN

de Paris : la qualité tant des dessins que de l'histoire est discutable, mais surtout le rythme de parution est très éloigné de celui du manga, avec seulement quatre tomes en 10 ans – et avec le recul on se demande si le talent de Vald n'aurait pas été mieux exprimé dans un autre format. On émettra les mêmes réserves sur les séries franco-belges adaptées en manga, comme la tentative *Lanfeust Quest* en petit format noir et blanc dessins moches : ça fait manga… mais ça marche pas !

LE NOUVEAU LANGAGE GRAPHIQUE DES ADOS ?

En revanche, entre les tentatives frontales de manga français et les simples emprunts esthétique, il y a toute une gamme de bandes dessinées lorgnant franchement sur le Japon, et certaines ont su trouver leur public adolescent : avec toute la bande de *Dofus* et une bonne partie de la production Ankama chez les garçons, Jenny ou Elsa Brants chez les filles pour Delcourt et Kana, nous avons en France des séries de qualité que l'on pourrait sans honte estampiller *shônen* ou *shôjo*. De là à les vendre aux Japonais, il reste encore un saut important à franchir cependant. Le public adulte reste également à conquérir, et les triplettes de *LastMan*, Balak-Sanlaville-Vivès chez Casterman, s'y emploient ardemment, avec un rythme de parution soutenu (huit tomes en deux ans, plus un hors-série) qui doit faire se rapprocher leurs conditions de travail de celles des mangakas de Tokyo !

BORIS JEANNE


Arnaud Plumeri / DR

OKEY DOKEY

Cette année, l'éditeur de mangas Doki-Doki fête ses 10 ans. Retour avec Arnaud Plumeri, son directeur éditorial, sur une première décennie florissante, avec plus de 80 séries publiées pour près de 500 volumes.

Qui est à l'initiative de la création de Doki-Doki ?
Arnaud Plumeri : Je suis arrivé en 2003 chez Bamboo, et je parlais déjà à l'époque de manga au patron de Bamboo, Olivier Sulpice. Quelques années plus tard, Bamboo avait gagné en envergure et pouvait aborder de nouveaux challenges ; Olivier a enfin pu lancer cette collection manga. Il a alors fait appel à Sylvain Chollet, un traducteur de renom, pour diriger la collection en binôme avec moi. C'est ainsi que Doki-Doki est née en 2006.

Quelle en est la ligne éditoriale ?
La ligne éditoriale s'est forgée au fil des années. Au début, n'ayant aucun repère sur ce qui plairait aux lecteurs français, nous avons abordé tous les thèmes du manga : aventure, action, comédie, gastronomie, érotisme, horreur… Le terme « *doki doki* » signifie « le cœur qui s'emballe », ce qui correspond bien à la sélection des titres que nous effectuons en fonction de nos coups de cœur dans tous les genres. Puis, notre ligne s'est affinée en fonction de nos plus grands succès et nous publions principalement des *seinen* (mangas pour jeunes adultes) d'action et fantastiques. Cela dit, nous ne nous interdisons pas d'explorer tous les domaines du manga, comme récemment l'Histoire avec la série *Hawkwood* sur la guerre de Cent Ans. Je n'ai pas beaucoup de recul pour juger de ce qui nous distingue des autres éditeurs, mais ce qui ressort souvent dans les commentaires, c'est que Doki-Doki est proche de ses lecteurs. Par exemple, à Japan Expo, nos traducteurs viennent vendre les mangas qu'ils traduisent sur notre stand, et ça, les lecteurs adorent !

Quels sont vos plus beaux succès sur cette première décennie d'existence ? Quels titres n'ont pas eu selon vous le succès qu'ils méritaient ?
Personnellement, mes plus grands regrets ont été les échecs de *Full Ahead! Coco*, une superbe aventure de pirates, et d'*Otogi Matsuri*, un *shônen* d'action d'une grande qualité graphique. Mais avec des séries comme *Otaku Girls*, *Sun-Ken Rock* ou *Servamp*, nous avons maintenant au catalogue de beaux succès.

Quelles sont vos prochaines licences importantes ?
Cette année, nous avons lancé des séries qui ont connu un bon démarrage, comme *Guren Five*, *Black Bullet* et *The Rising of the Shield Hero*. En juillet, nous publions *Dédale*, une série en deux volumes que j'adore *[voir ci-contre, NDLR]*. Il s'agit d'un *survival* unique en son genre, intelligent et positif, sélectionné au Manga Taishô Awards, le prix des libraires japonais. Et en septembre, j'attends beaucoup du *shônen* d'action *Les Six Destinées*, qui n'est pas sans évoquer *Blue Exorcist*. En 2017, nous lancerons notre premier titre « Kids », c'est-à-dire lisible dès le plus jeune âge.

Envisagez-vous de faire de la création originale de manga comme Ki-oon a pu le faire sur *Prophecy* par exemple ? Comment, plus globalement, fonctionne cette maison d'édition ?
Je suis très intéressé par la création originale de manga, notamment par des auteurs japonais, car c'est ce qui accroche le plus le lectorat français. Mais pour nous ça attendra un peu, je pense, car c'est compliqué à mettre en œuvre. Le succès de Ki-oon est admirable, et tout à fait mérité. Cependant, on ne peut pas comparer une maison d'édition spécialisée dans le manga comme Ki-oon avec la collection manga d'un éditeur généraliste comme Bamboo. Chez Doki-Doki, j'ai la chance d'être entouré de personnes compétentes et motivées, bien au fait du marché, et je me suis constitué des réseaux jusqu'au Japon. Au niveau du fonctionnement, avec mon équipe, nous sélectionnons les titres les plus pertinents pour notre catalogue, soit d'après les recommandations des éditeurs japonais, soit en recueillant des avis divers, mais aussi parfois « au feeling ». 10 ans d'expérience, ça aide ! Je fais ensuite une offre à nos partenaires japonais et dans le meilleur des cas nous obtenons le droit d'exploitation du manga pour la France. Les phases de traduction et de lettrage sont ensuite confiés à des prestataires externes, mais pour le reste, Doki-Doki bénéficie des moyens graphiques, commerciaux et logistiques de Bamboo. Sans oublier la communication, qui est essentielle dans ce milieu !

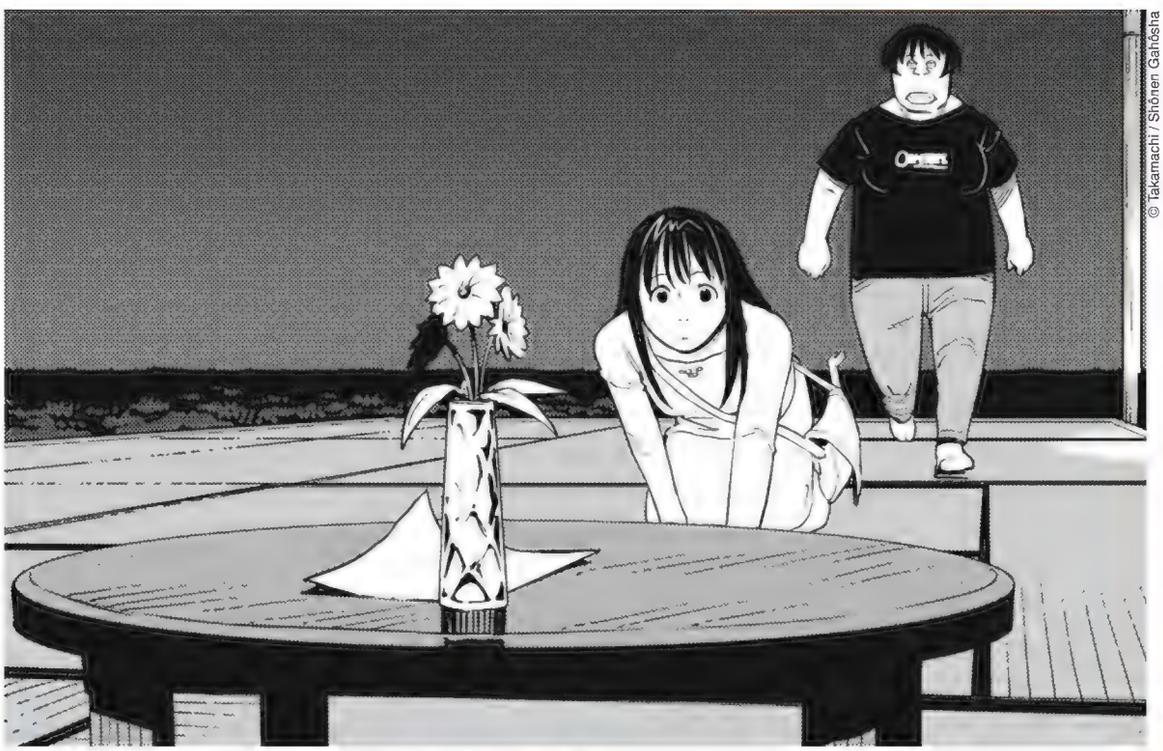
PROPOS RECUEILLIS PAR
OLIVIER PISELLA

© Boichi / Shônen Gahôsha

***SUN-KEN ROCK* DE BOICHI, SÉRIE PHARE DE DOKI-DOKI**

OUT OF THE BOX

Dans la profusion de mangas de type « *survival* », *Dédale* tire son épingle du jeu en ne misant pas sur les meurtres à répétition et le gore, mais plutôt sur la réflexion et l'exploration.



La situation initiale est devenue un grand classique du manga : un ou des personnages (et les lecteurs avec) se retrouvent subitement et sans explication dans un monde inconnu qui s'avère plus ou moins hostile. Ici, la menace est très diffuse et l'enjeu consiste avant tout dans la compréhension du monde dans lequel Reika et Yôko se sont réveillées. Il y a peu, ces deux étudiantes vivaient encore en colocation, embauchées par une firme de jeux vidéo japonaise en tant que « débuggeuses ». Pour se faire un peu d'argent, elles passaient des heures dans les méandres des jeux à traquer l'anomalie, le passage secret, tous les imprévus engendrés par un code source farceur.

OBJETS SYNCHRONISÉS

Très vite, Reika en tête, les deux jeunes filles découvrent dans le dédale où elles évoluent désormais des similitudes avec les espaces numériques : l'architecture est mouvante, des éléments semblent parfois se reproduire à l'identique ; donnez un coup de hache à un arbre, et tous ses clones seront affublés de la même entaille... Pas à pas, nous comprenons les règles régissant ce monde complexe et Reika s'emploie à en trouver les failles, les astuces cachées, comme elle aimait à le faire dans ses tests de jeux. Si cette dernière s'amuse comme une petite folle dans cette nouvelle vie, Yôko, plus terre à terre, aimerait bien quant à elle retrouver le monde réel, celui où on meurt vraiment quand on tombe de 15 mètres de haut, celui aussi où l'on croise des humains plutôt que des monstres sans-tête. Car bien sûr, nos deux protagonistes ne sont pas seules ici, et elles doivent fréquemment éviter, sinon vaincre, quelques ennemis heureusement peu finauds.

MONDES SUPER-PARALLÈLES

Comme dans bon nombre de jeux vidéo, *Dédale* est pourvu de quêtes annexes et d'une quête principale. Cette dernière consiste à sauver l'humanité, et c'est plus original qu'il n'y paraît quand on comprend la nature de l'enfermement des humains. Pour ne pas en dire trop, contentons-nous de préciser qu'il est question dans *Dédale* de mondes interdépendants, virtuels ou réels. Et c'est bien ce qui fait la force de ce récit en deux volumes : découvrir, bien aidés en cela par une narration qui prend le lecteur par la main, l'habile imbrication de ces différentes dimensions. Vous ne vous perdrez donc pas dans ce dédale, mais en ressortirez sans doute enchantés par une histoire ambitieuse qui ne se contente pas de poser des énigmes, et un duo de personnages attachant qui illustre la capacité à penser « hors de la boîte », comme disent les Anglais.

OLIVIER PISELLA

➪ **DÉDALE, T.1 ET 2**
de Takamichi,
Doki-Doki, 230 p. n&b, 8,50 €

ZOOM

Arbos Anima, T.1, de Kachou Hashimoto

Dans un XIXe siècle où les plantes exotiques et rares se revendent à prix d'or, un jeune botaniste anglais possède le don de communiquer avec l'âme des végétaux et de pouvoir s'immerger dans leur passé… Voilà un *shônen* au bon goût d'aventures coloniales dans les Mers de Chine, avec un héros lunaire assisté d'un couple de protecteurs flamboyants, affrontant explorateurs avides et pirates stupides. Diversité des cadrages, humour des dialogues, originalité des situations : l'auteur de *Cagaster* a assurément du métier et certainement un avenir. Son plaisir à représenter les plantes est manifeste. Reste à voir si une intrigue plus ample viendra étayer ces passions botaniques.

Glénat, 196 p. n&b, 6,90 €
VLADIMIR LECOINTRE

Chroniques de Lapicyan, T.1, de Linco

Quand les humains découvrirent qu'en tuant les Scellés, peuple féerique, on pouvait obtenir des gemmes précieuses, les relations entre les deux communautés furent durablement altérées. Sui, bienveillante jeune fille issue d'un couple mixte, part à la recherche de son père, assistée par le ténébreux et troublant Luli, puissant esprit de l'eau. Première publication, directement en français sans passer par un éditeur nippon, d'une jeune mangaka, cette *fantasy* pour jeunes souffre d'une technique encore balbutiante, même si les pages couleurs en ouverture sont assez réussies. Cependant toute cette naïve fraîcheur neutralise les montées de sévérité critique.

Glénat, 152 p. couleurs et n&b, 9,15 €
VL

Histoire du manga, de Karyn Nishimura-Poupée

L'éditeur Tallandier publie une version actualisée d'*Histoire du manga* par Karyn Nishimura-Poupée, correspondante permanente de l'AFP à Tokyo (la première édition date de 2010). Ici point d'illustration, mais un texte dense (vous savez le machin tout gris) et rigoureux qui s'efforce de mettre en perspective le manga avec l'histoire, l'actualité récente, les fantasmes et les craintes du Japon. Écrit dans une langue élégante et précise, l'essai fourmille d'informations et dispense de fines analyses. À recommander à tous ceux qui s'intéressent à la société japonaise.

Tallandier, 480 pages, 11 €
OLIVIER PISELLA

Amour et jalousie

Les bonnes comédies romantiques pour jeunes adultes sont assez rares dans le manga – du moins en France. Delcourt-Tonkam tente de rectifier le tir en publiant *Love x Dilemma*, dont les volumes 1 et 2 sortent le 6 juillet.

Ça commence comme toutes les comédies romantiques : un garçon, Natsuo, est amoureux d'une fille, Hina. Sauf qu'il est lycéen, et qu'elle est sa jeune et jolie prof d'anglais. Désespéré par cette situation, il participe à une sortie de groupe, et se retrouve à perdre sa virginité avec une inconnue, Rui. Tout aurait pu en rester là, si le père de Natsuo n'avait décidé de se remarier. Or, la future belle-mère de Natsuo est également la mère de Hina et Rui (qui sont donc sœurs). Et ce n'est que le début des imbroglios.

DOMESTIC NA KANOJO © Kei SASUGA / Kodansha Ltd.

AMOUREUX SOLIDAIRES

Après le succès de *GE - Good Ending* (16 volumes, chez Kana), on attendait avec impatience le nouveau titre publié en France de Kei Sasuga. La scénariste et dessinatrice ne nous déçoit pas avec ce nouveau titre. Si le synopsis peut sembler tiré par les cheveux, l'histoire devient rapidement plus profonde et riche. Parmi les thématiques abordées dans ces deux premiers volumes, on trouvera pêle-mêle l'isolement social, l'adultère, les rumeurs… autant de sujets assez lourds qu'on n'imagine pas forcément trouver dans une comédie romantique.

DOMESTIC NA KANOJO © Kei SASUGA / Kodansha Ltd.

Car malgré son ton parfois grave, *Love x Dilemma* parvient aussi à nous faire sourire, voire rire. Ajoutez à cela l'érotisme de certaines scènes et vous comprendrez pourquoi le titre peut être catégorisé comme étant de la « comédie romantique pour adultes ».

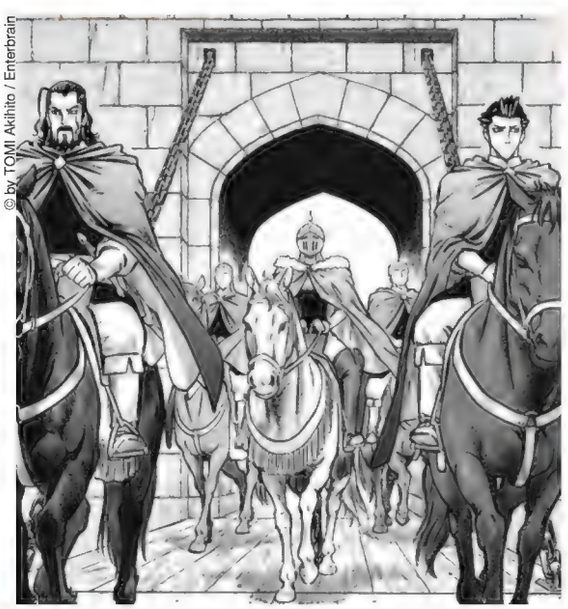
Gageons que la série poursuive sur cette lancée – la sincérité des personnages nous porte à le croire – et Kei Sasuga pourrait à nouveau connaître le succès dans notre pays.

THOMAS HAJDUKOWICZ

➪ **LOVE X DILEMMA, T.1 ET 2** de Kei Sasuga, Delcourt-Tonkam, 192 p. n&b, 6,99 €

La souveraine à tête dure

Dans le précédent numéro de *Zoo*, nous vous parlions de *Gate, au delà de la porte* et de la montée en force des mangas d'*heroic-fantasy* chez les éditeurs. Cela se confirme avec l'arrivée simultanée chez Casterman des tomes 1 et 2 de *Stravaganza, la reine au casque de fer*.


© by TOMI Akihito / Enterbrain

Nous voici plongés dans le royaume d'Auroria, dont la capitale Mitera est dirigée par la reine Viviane. Personne (ou presque) ne connaît son visage puisqu'elle apparaît toujours coiffée d'un casque de fer, comme le veut la tradition. Surveillée de près par Luba, sa gouvernante, et son maître d'arme Dorn, elle prend un malin plaisir à se soustraire à ses activités royales pour rejoindre l'extérieur incognito, se faisant passer pour Ciara, une femme aussi douée pour l'épée que pour faire tourner la tête de ses prétendants.

WUMPAS ON TOUR

Sa ville, protégée par des murs gigantesques, doit faire face à la violence de la nature environnante, autant peuplée par les fées et les esprits que par les terribles « *wumpas* », immenses singes aux longs poils blancs, dont la cruauté n'a d'égale que la rapidité. Mais Ciara n'en a que faire et s'amuse à vagabonder dans la nature, sans s'apercevoir du drame qui se prépare alors qu'elle échappe à sa première attaque de wumpa…

Le dessin de Tomi Akihito nous immerge complètement dans l'ambiance de cette épopée naissante, à la fois violente et grave quoiqu'égayée par une pointe d'humour et de légèreté. Ici, les chapitres se suivent et ne se ressemblent pas, les scènes d'intimité improbables ou loufoques faisant suite aux scènes de guerre sanglantes dans la panique générale. Une série prometteuse donc, pour les amateurs d'univers médiévaux peuplés de monstres en tous genres et de belles créatures.

GREG SOUDIER

➪ **STRAVAGANZA, LA REINE AU CASQUE DE FER, T.1 ET 2,** de Tomi Akihito, Casterman, 192 p. n&b, 8,45 €

Les plantes les plus rares renferment
les secrets les plus grands

Kachou Hashimoto

Arbos anima

PAR L'AUTEURE DE Cagaster

ARBOS ANIMA © 2015 Kachou HASHIMOTO / TOKUMA SHOTEN

Aux 4 coins du monde, des pirates parcourent les mers et sont prêts à tout pour découvrir des plantes rares ! Mais quels secrets renferment-elles ?

Tome 1 disponible
Tome 2 le 5 octobre

Retrouvez-nous sur /GlenatMangaEditions

Glénat Le Meilleur du Manga

Ex-Arm, T.1, de HiRock et Shinya Komi

En 2030, le cerveau d'Akira est transféré dans une machine, l'Ex-Arm, lui permettant de contrôler par la pensée tout appareil auquel il est connecté. De nombreuses factions veulent s'en emparer : criminels, police, gouvernements… Aidé par une policière et une androïde, il va découvrir ses nouveaux pouvoirs et essayer de comprendre sa place dans le monde. On pense à *Robocop* en lisant ce premier volume d'*Ex-Arm*. En somme, rien de bien nouveau dans le monde de la SF. Cependant, en intégrant des éléments de dystopie post-apocalyptique à la *Akira*, le scénario de HiRock – teinté d'érotisme grâce au dessin de Shinya Komi – se démarque un peu.

Delcourt / Tonkam, 224 p. n&b, 9,35 €

THOMAS HAJDUKOWICZ

Seven Short Stories, de Nakaba Suzuki

Bon, forcément, faut aimer *Seven Seadly Sins*, puisque ce volume rassemble sept histoires courtes publiées séparément avant le *shônen* à succès de Nakaba Suzuki – dont, pour ouvrir le bal, l'épisode-pilote de *Seven Deadly Sins*, cette histoire d'*heroic fantasy*, de chevaliers sacrés et de cochon qui parle. Au menu des six autres histoires, du patinage artistique, du kung-fu, une jeune campagnarde, des cow-girls et des soucoupes volantes, et même du *shôjo* !

Pika, 258 p. n&b, 8,05 €

BORIS JEANNE

Pandora Hearts Guide officiel, T24+1, de Jun Mochizuki

Bon, forcément, faut aimer *Pandora Hearts*, une des séries à succès de l'éditeur SquareEnix librement inspirée par *Alice au pays des merveilles*, et qui arrive au terme de ses 24 tomes. Problème : il y a déjà eu deux guides officiels sur cette série ! Qu'est-ce qu'on va bien pouvoir mettre dans cette troisième tentative de faire les poches aux lecteurs ? Des illustrations couleur, une sélection de scènes marquantes plébiscitées par les lecteurs, des fiches sur les personnages, des interviews de ceux qui ont collaboré à la série, une liste des épisodes, etc. Bref, tout un fatras pour les fans !

Ki-oon, 330 p. n&b, 9,65 €

BJ

Encore un jeu qui tourne mal

En reprenant les règles du « jeu du Loup-garou », Ryo Kawakami et Koudo plongent un groupe d'adolescents dans l'horreur. Avec *Hunt*, le cahier des charges du *survival* est respecté à la lettre, entraînant par là même un fort goût de déjà-vu.

© KAWAKAMI Ryo / Koudo / Amusement Media Academy AMG publishing 2014 / Take Shobo

Pour ceux qui ne connaîtraient pas le jeu de société des Loups-garous, petit rappel rapide des règles. Chaque joueur reçoit sans la montrer aux autres une carte du meneur de jeu qui détermine son identité : soit villageois soit loup-garou. L'objectif de chaque communauté est d'éliminer l'autre. Pendant le tour de nuit, tout le monde a les yeux fermés, sauf les loups-garous qui désignent leur victime. Durant le tour de jour, tout le monde ouvre les yeux et une phase de discussion démarre pour tenter de déterminer l'identité des autres joueurs. Une fois cette période terminée, tous les joueurs désignent une nouvelle victime. La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de villageois ou de loups-garous. Créé à la fin des années 90 aux États-Unis, *Werewolf* est un jeu de société qui connaît rapidement un grand succès et est adapté quelques années plus tard en France. Si vous vous promenez aujourd'hui dans certains parcs parisiens, vous pourrez croiser des petits groupes de joueurs qui disputent des parties endiablées. C'est ce principe de jeu du Loup-garou à l'extérieur qui est repris dans *Hunt*, mais avec une variante loin d'être anodine : chaque participant éliminé au cours du jeu est tout simplement exécuté !

VERSION SANGLANTE

Avec ce manga, Ryo Kawakami et Koudo placent en effet le jeu dans la sphère de l'horreur. Dix adolescents d'un même lycée ont été kidnappés pour une raison inconnue et se réveillent dans un bâtiment duquel ils ne pourront sortir qu'une fois la partie terminée. Et ce sont les participants eux-mêmes qui doivent se charger de tuer leurs camarades ! La phase de discussion n'a ainsi plus du tout les mêmes enjeux, la tension nerveuse et les cas de conscience devenant souvent insupportables pour les participants à cette parodie sanglante de jeu de société. Les auteurs s'inscrivent ici dans la veine du *survival game* dont l'ancêtre *Battle Royale* est le fleuron. Et plus précisément dans le sous-genre qui sans raison apparente prend en otage un groupe d'ados dans un immeuble abandonné. Les codes et le déroulement classique de l'intrigue sont parfaitement respectés. Trop, sans doute. *Doubt*, *Judge* et le plus récent *Killer Instinct* (entre autres) ont déjà (bien) abordé le sujet. *Hunt* ne parvient à s'en détacher que par le choix du jeu. Un peu mince pour renouveler le genre. S'il n'apportera rien au lecteur aguerri, ce manga à la réalisation soignée pourra toutefois réjouir le novice en la matière, ce qui n'est déjà pas si mal.

THIERRY LEMAIRE

HUNT - LE JEU DU LOUP-GAROU, T.1

de Ryo Kawakami et Koudo, Soleil, 160 p. n&b, 7,99 €

L'ARBRE QUI CACHE LE GÉANT

© 2014 by JUN SHIRAISHI / NSP Approved Number ZCW-59F

Est-ce que vous connaissez le *shônen fantasy* ? Qui dit *fantasy* dit magie, ou du moins un peu de surnaturel ; qui dit *shônen* dit lecteur adolescent, et donc identification avec le héros. *Dodoma* propose une histoire de jeune garçon avec le feu intérieur nécessaire pour sauver son monde, articulé autour d'un grand arbre de vie à l'intérieur d'un géant qui bouge…

AUPRÈS DE MON ARBRE, JE VIVAIS HEUREUX

Disons-le quand même dès le début : *Dodoma* ne cherche jamais à renouveler le genre qui est le sien. Au contraire, il s'agit plutôt d'une énième variation sur un thème très connu, celui du jeune garçon dont le monde est brutalement bouleversé, ce qui va l'amener à révéler un don exceptionnel – en japonais, on appelle *nekketsu* cette trame narrative du « sang bouillant ». Mana, le héros de cette série, est donc un jeune garçon au destin extraordinaire dans la même lignée que Sangoku, Naruto, Luffy et tant d'autres. Qu'est-ce qui fait alors qu'un mangaka (Jun Shiraishi) propose et dessine encore ce genre d'histoire, qu'un éditeur japonais le publie dans le magazine *Comic Zenon*, et qu'un éditeur français (Komikku, qui édite aussi *Arte*, une autre série du *Comic Zenon*) le prenne en licence ?

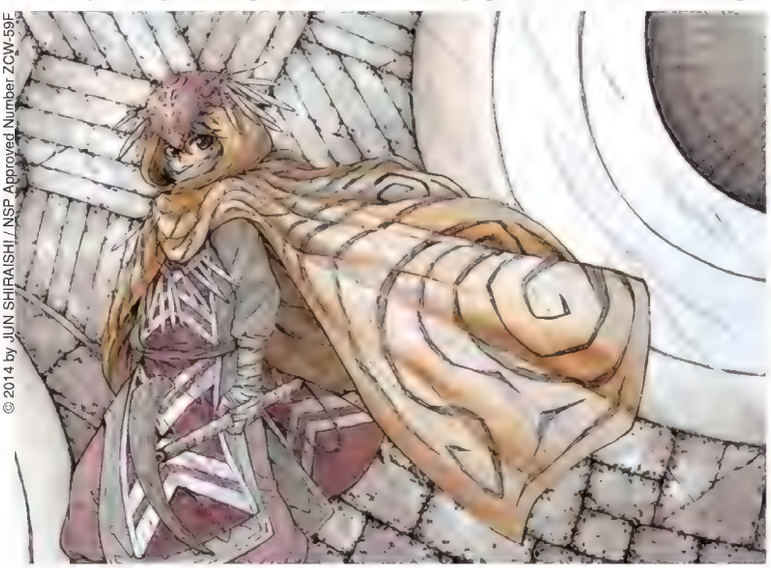
On peut faire une première réponse cynique : pour faire des sous. Car le *shônen*, *fantasy* ou non, est un segment de marché qui rapporte beaucoup, et dont les lecteurs veulent toujours plus. Les éditeurs pensent que, dans leur recherche du nouveau *Naruto*, les lecteurs adolescents vont tenter plusieurs séries, et c'est peut-être celle-là qui plaira au plus grand nombre et deviendra le nouveau *best-seller*. Cela est évidemment favorisé par la publication hebdomadaire propre au manga : au pire, on arrête au bout de quelques semaines et on évite l'accident industriel. Mais cette réponse ne suffit pas : la soif d'histoires des lecteurs correspond aussi à un savoir-faire qu'ont les mangakas pour les raconter, les découper, les mettre en images, pour donner de la profondeur à leurs personnages et de l'originalité aux décors, aux pouvoirs, aux machines, etc. Ainsi donc, avec *Dodoma*, venez découvrir un monde fermé par des murs de pierre, mais régulé par la présence centrale d'un arbre gigantesque autour duquel s'organise une vie quotidienne calme et tranquille, avec les frères Mana et Shino, l'énervé et le renfermé, le maçon et l'intellectuel.

L'ATTAQUE DES TITANS

Jusqu'au jour où tout bascule. Eh oui, dans le *shônen*, après la présentation des personnages et de leur contexte, tout bascule. En l'occurrence, des individus arrivent de l'extérieur – où personne de l'entourage de Mana et Shino n'est jamais allé – et se mettent à tuer. Bien sûr, Mana s'énerve et se montre héroïque, alors que Shino essaye de gérer et se retrouve blessé. La suite se passe vers la cime de l'arbre central, qui permet à Mana de sortir, de voir le monde extérieur, et de se rendre compte qu'en fait son monde est contenu dans un immense géant mobile – un dodoma –, dont son frère vient de prendre le contrôle ! Voilà pour la trame de départ qui mélange des éléments éternels du genre (notamment l'ajout de personnages extérieurs alliés, qui vont faire évoluer la situation et nous l'expliquer), mais aussi des éléments à la mode (tiens tiens, des géants qui attaquent…).

Dodoma colle donc très bien aux standards du genre, apporte la touche d'originalité nécessaire pour qu'on n'ait pas (trop) l'impression de relire la même sempiternelle histoire, et surtout bénéficie du trait limpide de son créateur. La caractérisation des personnages, le découpage du récit et la mise en images des scènes d'action sont évidemment les éléments décisifs qui font d'une bonne histoire un succès de librairie. Le deuxième volume est inauguré par un grand combat, avant qu'une accalmie permette de donner le but de ce que va être cette quête d'*heroic fantasy* et de mettre en mouvement tous les personnages vers un objectif commun semé d'embûches : du grand classique bien fait, on vous dit !

BORIS JEANNE


© 2014 by JUN SHIRAISHI / NSP Approved Number ZCW-59F

DODOMA, T.2

de Jun Shiraishi,
Komikku, 200 p. n&b, 7,90 €

zoom

Choubi Choubi, mon chat pour la vie, T.2, de Konami Kanata

Chaque tome de *Choubi Choubi* s'apparente presque à un recueil de haïkus : de courtes saynètes sur la vie quotidienne, du félin et son lot de petites joies ou contrariétés – le retour des grands froids ou des premières canicules, le rangement de la maison, l'arrivée des fêtes (Noël, Nouvel an…). Aux côtés de sa maîtresse, mamie débonnaire, Choubi Choubi, tantôt chaton (dans la série *« Mon chat tout petit »*), tantôt grosse chatte ronronnante (dans sa suite, *« Mon chat pour la vie »*), se confronte aux oiseaux, aux feuilles mortes, à la farandole des saisons qui se succèdent, à la rencontre avec ses congénères… Un minimalisme zen qui frise la répétition, mais ravira les enfants que cela rassure, tout comme les *cats addicts*.

Soleil, 176 p. n&b, 7,99 €

JULIE CHOUBEE

Re:Monster, T.1, de Kanekiru Kogitsune et Kobayakawa Haruyoshi

Tué par une psychopathe un jour (ou peut-être une nuit), il se réveille réincarné en bébé gobelin qui vient de naître. Bénéficiant de ses souvenirs passés et fort d'une capacité d'évolution hors normes, celui qui se nomme maintenant Gobu-Rô va révolutionner sa tribu de Gobelins puis devenir le symbole de la révolte de cette race méprisée. Adaptée d'une nouvelle de Kogistune, cette série de *dark fantasy* commence bien ! On suit l'évolution (rapide et efficace !) d'un sous-être et sa prise de pouvoir avec délectation et sympathie.

Ototo, 220 p. n&b, 7,99 €

HÉLÈNE BENEY

Akira, T.1, de Katsuhiro Otomo

Œuvre anti-système emblématique, *Akira* revient dans une *« perfect » edition* ! Pilotée par Otomo depuis le Japon, cette nouvelle mouture est la plus fidèle à l'œuvre originale : nouvelle traduction, sens de lecture japonais, sous-titres des onomatopées… Complète en six tomes, la série post-Troisième Guerre mondiale confirme son actualité et sa modernité. Kaneda, chef d'une bande de jeunes motards désœuvrés, cherche à retrouver Tetsuo, son meilleur ami qui a été enlevé par l'armée à la suite d'un accident. Or Tetsuo se réveille dans un hôpital militaire avec des superpouvoirs… Si vous devez avoir (ou offrir) une édition, c'est celle-ci !

Glénat, 362 p. n&b, 14,95 €

HB

Retour au lycée

Une histoire classique de chez classique traitée déjà 10 000 fois tant au cinéma (*Peggy Sue* de Coppola, ou récemment *Camille redouble*) qu'en BD (*Quartier lointain* de Taniguchi) peut-elle encore avoir de l'intérêt et de la qualité ? *ReLIFE* vous propose de retourner au lycée avec un jeune *loser* de 27 ans qui retrouve le physique de ses 17 ans grâce à une pilule…

PÔLE EMPLOI FAÇON JUMPSTREET

À ce principe usé jusqu'à la corde du retour en arrière (et si j'avais une chance de revivre ma vie pour faire de meilleurs choix ?), *ReLIFE* ajoute un prétexte plutôt piquant : il s'agit en fait d'une expérience d'observation sociologique aboutissant à un reclassement de carrière – et là on sent que le monde du travail japonais est une puissante source d'angoisse ! Ainsi, on propose à Arata Kaizaki, un « vieux chômeur » de 27 ans qui ne décroche plus aucun entretien d'embauche depuis qu'il a osé quitter son premier emploi au bout de trois mois (quel punk, quel déglingo !), de participer à un programme de réinsertion sociale (on lui filera du boulot…) après un an passé dans un lycée (… une pilule lui rendra l'aspect de ses 17 ans…) pour les besoins d'une expérience d'observation (… il sera surveillé en permanence et ne doit révéler son secret à personne).

© YayoiSo / comico 2014 All rights reserved.

DE LA COULEUR ET DES BONS SENTIMENTS

Pas de quoi casser trois pattes à un canard, donc. D'ailleurs les premiers chapitres ont été publiés sur le web (comme *One-Punch Man*), ce qui limite les risques d'accident industriel pour l'éditeur. Mais *ReLIFE* a rapidement trouvé son public, motivant la publication papier et une adaptation en animé, voire une nomination au prestigieux prix Kodansha. En effet, la publication web assouplit le mode de production et la durée des chapitres, et surtout permet la couleur : *ReLIFE* est un des rares mangas directement colorisés, et non *a posteriori* pour une édition de prestige. Il est pensé avec de la couleur, et bien que le mangaka ne soit pas un prix de Rome du coloriste (il utilise l'outil informatique), cela agrémente incontestablement l'histoire. Ensuite, et pour l'instant, *ReLIFE* est un manga intégralement positif, où le héros ne profite pas de ses années d'expérience pour tirer les situations à son profit, mais plutôt pour aider les autres lycéens à trouver leur voie, à assumer leur individualité dans un milieu scolaire ultra-rigide et codifié. Un peu comme Onizuka, venu faire le prof pour draguer des lycéennes et qui ne fera qu'aider ses élèves à mûrir.

SCHOOL LIFE, MAIS PAS SEULEMENT

Tout en proposant une base *shônen* des plus classiques, *ReLIFE* élargit cependant son public grâce à l'intelligence de sa construction. Quelles sont donc les intentions de cette entreprise qui fabrique des pilules de rajeunissement pour observer des adultes replongés dans le milieu lycéen ? On s'approche alors de la science-fiction. Mais le lecteur averti mangaphile ne manquera pas non plus de faire le parallèle entre le superviseur du héros, Ryo, ramené lui-aussi dans la classe d'Arata, et le superviseur éditorial du mangaka, le fameux *tantôsha* qui colle aux basques de tous les auteurs de manga pour s'assurer des intérêts de l'éditeur ! Voilà comment, avec une économie de moyens mais une indéniable intelligence d'écriture et un dessin limpide éclairé par la couleur, on peut redonner un peu d'intérêt à un principe scénaristique pour le moins éculé…

BORIS JEANNE

RELIFE, T.1 ET 2

de Yayoiso,
Ki-oon, 184 p. coul., 9,65 €

VRAIMENT INCOLLABLE SUR

ONE PIECE ?

EIICHIRO ODA

POUVEZ-VOUS RÉPONDRE À LA QUESTION SUIVANTE ?

Q.11
Prime
3 000 000
Selon Luffy, combien de repas aurait-il pu prendre s'il n'avait pas dormi trois jours suite à la bataille d'Alabasta ?
AAAH !!
QU'EST-CE QUE J'AI BIEN DORMI !!
わっはっはっはっはっは
HA HA HA HA HA
ADAM !!

DÉCOUVREZ LA RÉPONSE DANS LE

ONE PIECE QUIZ BOOK !

Testez vos connaissances autour de l'univers One Piece avec près de 500 questions par tome ! Les plus experts décrocheront les plus hautes primes. Qui d'entre vous dépassera les 100 millions de berrys ?!

TOMES 1 ET 2 DISPONIBLES

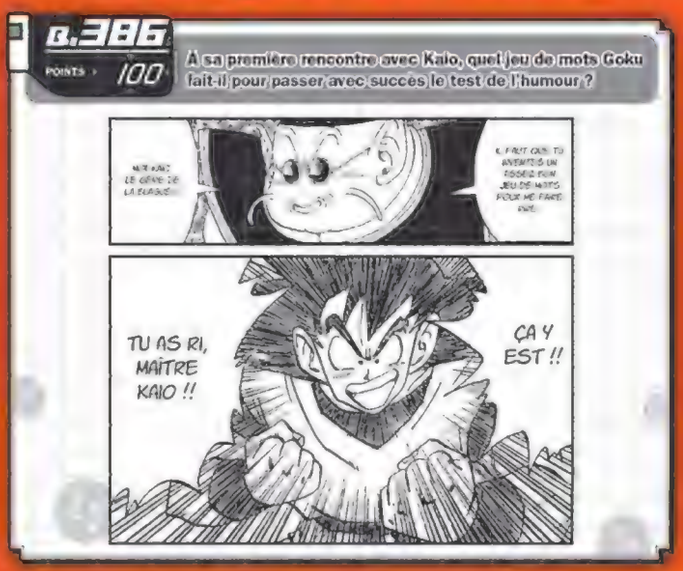
ONE PIECE 500 QUIZ BOOK © 2014 by Eiichiro Oda / SHUEISHA Inc.

VRAIMENT IMBATTABLE SUR

Dragon Ball ?

Akira Toriyama

POUVEZ-VOUS RÉPONDRE À LA QUESTION SUIVANTE ?

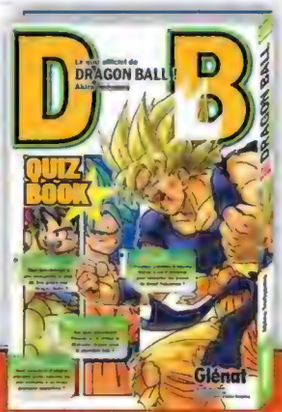

Q.386
POINTS : 100
À sa première rencontre avec Kaio, quel jeu de mots Goku fait-il pour passer avec succès le test de l'humour ?
TU AS RI, MAÎTRE KAIO !!
ÇA Y EST !!

DÉCOUVREZ LA RÉPONSE DANS LE

DRAGON BALL QUIZ BOOK !

Testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'univers Dragon Ball avec près de 600 questions adaptées à tous les niveaux. Débutant ou expert, vous en apprendrez beaucoup sur Son Goku et ses amis !

TOME 1 DISPONIBLE



DRAGON BALL 590 QUIZ BOOK © 2015 by Akira Toriyama / SHUEISHA Inc

RETROUVEZ-NOUS SUR /GLENATMANGAEDITIONS

Glénat

L'UNIVERS HIRO MASHIMA

La venue à Japan Expo de Hiro Mashima est un événement considérable, car c'est un monstre éditorial dont c'est seulement la troisième sortie du Japon après le Comic-Con de San Diego et déjà Japan Expo en 2011. Laissez-nous vous présenter un artiste à la fois simple (toujours les mêmes personnages et presque les mêmes histoires) et complexe (chaque série propose nombres de *spin-offs* et *crossovers*).

LES SÉRIES MAJEURES

Tout le monde connaît Mashima, du moins son trait caractéristique retrouvé à l'identique dans *Rave*, la série qui l'a fait connaître, et dans *Fairy Tail*, la série en cours qui est bien en place dans le peloton de tête des *shônen*, ainsi que dans les autres séries qu'il traite plus ou moins en parallèle, *Monster Soul* et *Monster Hunter Orage*. Le héros en est invariablement un jeune garçon décoloré coiffé comme un as de pique et dont le destin est exceptionnel, garantissant un effet d'identification maximale avec le jeune lecteur visé par le manga – en l'occurrence dans le *Weekly Shônen Magazine* de la Kodansha avant l'édition en tomes reliés : 35 volumes pour *Rave* et 55 pour *Fairy Tail*, série en cours ! Les mauvaises langues disent que ça ressemble beaucoup à *One-Piece*, voire à *Dragon Ball*…

LES DÉCLINAISONS

C'est vrai que tout se ressemble un peu chez Mashima, et doit beaucoup à ce que font les autres mangakas-stars du *shônen*. Mais chez lui, c'est une force, et sa *fanbase* adore les clins d'œil de Mashima à ses propres séries dans ses propres séries. Ainsi, *Rave* et *Fairy Tail* ont un épisode commun (ajouté au tome 39 de *Fairy Tail*)[1] ; les cinq héros-monstres de *Monster Soul* apparaissent dans un épisode de *Fairy Tail* (là je vous laisse repérer lequel) ; le héros de *Monster Hunter Orage*, bien que la série soit adaptée d'un jeu vidéo CAPCOM déjà existant, se prénomme Shiki, c'est-à-dire du nom d'une saison (l'hiver), tout comme les héros de *Rave* (Haru, le printemps), de *Fairy Tail* (Natsu, pour l'été), et de *Monster Soul* (Aki, pour l'automne). Dans différentes publications de Kodansha, plusieurs one-shots reviennent sur les origines de quelques personnages comme Plue, ou en montrent des ébauches, des premières approches. Mais surtout, certains obtiennent leur propre série – c'est ce qu'on appelle un *spin-off* : par exemple, *Fairy Tail Blue Mistral* développe les aventures de Wendy et Carla sans les garçons, dessinées par Rui Watanabe. D'autres sont en préparation et seront bientôt éditées en France par Pika. Autrement dit, on sature le marché.

LES PRODUITS DÉRIVÉS

On est pourtant loin d'avoir fait le tour de l'univers Mashima. Juste pour *Fairy Tail*, il y a bien sûr les animés : en série régulière (277 épisodes, et c'est pas fini), en OAV (un chapitre particulier est choisi pour être proposé en animation : au moins neuf existent déjà), en film (format cinéma de 90 min). Mais il y a aussi les romans (trois *light novels*), les CD *soundtrack* (cinq volumes), les jeux vidéo (au moins sept), les guides de la série et les art-books sur le travail de l'auteur ! Et je ne vous parle pas des goodies, comme l'agenda et le calendrier que Pika nous propose à chaque rentrée et à chaque nouvelle année…

GIRLS JUST WANNA HAVE FUN

Il serait donc intéressant de faire un total des revenus globaux générés par un homme qui dessine toujours le même personnage ! Qu'on accroche ou pas à cet univers, il faut lui reconnaître de proposer aux lecteurs toute une gamme de produits dans laquelle ils se reconnaissent fortement, chez les filles comme chez les garçons d'ailleurs car les héroïnes y sont nombreuses et plutôt *badass*. Comme d'habitude, et sans laisser tomber leurs séries *shôjo*, les filles sont friandes des meilleurs *shônen*, et le succès de *Fairy Tail* auprès d'elles est encore un indice de l'intérêt du travail de Mashima et de l'importance de le voir revenir à Japan Expo : il va falloir se battre pour les dédicaces !

BORIS JEANNE

[1] Il y a aussi deux épisodes *crossover* avec *Seven Deadly Sins*, qui paraît aussi dans le *Weekly Shônen*.

ankama
Le Visiteur du Futur
LA BRIGADE TEMPORELLE
TOME 01
Le Visiteur du Futur
EN MANGA
LE 8 JUILLET 2016 EN LIBRAIRIE

Green Worldz, T.1, de Yusuke Osawa

Dans les livres de géographie de classe de cinquième ou de seconde, il y a souvent une belle photo de Tokyo envahie par le vert, avec des voitures roulant sur un tapis de pelouse. Mais on se rappelle que les Japonais sont fondamentalement pessimistes, et *Green Worldz* imagine la même invasion de verdure en version offensive, où la nature se venge de ce que les humains lui ont fait subir. Comme dans *Phénomènes* de Shyamalan, les plantes attaquent et tuent les hommes – sauf un petit groupe de survivants réfugié dans le métro, dont notre jeune héros (on est dans un pur *shônen*) qui va tout faire pour retrouver la fille dont il est secrètement amoureux…

Pika, 200 p. n&b, 6,95 €

BORIS JEANNE

Sayonara Football, T.1, de Naoshi Arakawa

Peut-on faire une série à succès sur un malentendu de départ ? *Sayonara Football* raconte l'histoire de Nozomi, une jeune collégienne dingue de foot qui veut absolument jouer dans l'équipe de garçons de son collège – ce qui paraît assez aberrant à l'heure où les équipes de filles ont le vent en poupe partout dans le monde ! Physique contre technique, ce manga est particulièrement caricatural, mais il s'appuie sur tous les points forts du *shônen* de sport, en terme de lisibilité graphique et de progression narrative : entraînements, matchs, compétitions, *school life*, tout y est !

Ki-oon, 208 p. n&b, 6,60 €

BJ

Re/member, T.3, de Welzard et Katsutoshi Murase

Le lycée est un endroit *safe*… sauf quand un fantôme sanguinaire y rôde dès que les profs sont partis. Et là, si tu croises la Rouge-Sang, tu meurs démembré(e) en huit parties éparpillées dans le lycée ! Comme d'habitude dans les « mangas horrifiques de lycée » (je ne vous fais pas la liste, ça s'accumule sur les rayonnages de librairies depuis quelques temps), un petit groupe d'élèves va essayer de s'y opposer – et quelques-uns vont en payer le prix, à tour de rôle si possible pour faire durer le plaisir. Dans ce tome 3, on croise enfin un prof pour faire avancer l'intrigue, dans un décor toujours aussi minimaliste mais efficace.

Ki-oon, 200 p. n&b, 7,65 €

BJ

Nouvelles intentions éditoriales chez Kazé

Kazé est la branche française de Viz Media, elle-même filiale commune de deux géants de l'édition japonaise : Shûeisha et Shôgakukan. Nous avons rencontré son nouveau directeur éditorial, Pierre Valls, pour découvrir les stratégies de cet éditeur pas tout à fait comme les autres…

DR

Il y a eu un petit tour de chaises musicales dans le petit milieu des maisons d'édition de manga, au second semestre 2015. Kim Bedenne quittait Pika pour un poste prospectif au Japon, au profit des éditions Ki-oon. Elle a été remplacée chez Pika par Mehdi Benrabah, précédemment en poste chez Kazé… Kazé a alors approché et recruté Pierre Valls, qui est entré en fonction en janvier 2016.

ENTRETIEN AVEC PIERRE VALLS

Vous avez créé Pika dans les années 2000, puis vous êtes devenu directeur éditorial de Delcourt Manga, et vous voilà désormais directeur éditorial chez Kazé. Quelles sont les spécificités des structures, s'il y en a ?

Pierre Valls : Ce sont trois expériences très différentes. Pika, on l'a créé en 2000. On partait de rien, il a fallu créer la structure, imaginer des modes de travail et définir la ligne éditoriale. Chez Delcourt j'ai repris un catalogue en cours, j'étais bien moins impliqué dans les contacts avec le marketing par exemple. Chez Kazé, c'est encore différent. Certes j'hérite d'un catalogue existant, mais je suis à nouveau plus impliqué dans les relations avec le marketing et le commercial, la presse, etc. Je retrouve une situation plus proche de celle que je vivais avec Pika, avec en plus un riche catalogue existant, qu'il faut développer et orienter.

Quelle est la ligne éditoriale que vous voulez développer chez Kazé ?

Nous allons développer tout ce qui est *shônen* / *shônen up*, et maintenir le *seinen* même si on en fait déjà beaucoup. En revanche, on va alléger le *shôjo*. Kazé est une structure particulière sur le marché français, puisqu'elle est une filiale de Shûeisha et de Shôgakukan. De l'extérieur, je me disais souvent que la politique éditoriale de Kazé ne reflétait pas celle de ses maisons mères. Mon projet est d'opérer un rapprochement de lignes éditoriales, pour que Kazé reprenne les séries fortes de Shûeisha et de Shôgakukan.

Pour le moment, Kazé n'a pas été particulièrement favorisé dans l'attribution des séries les plus prometteuses du début 2016 : *One-Punch Man* est publié chez Kurokawa, *My Hero Academia* chez Ki-oon…

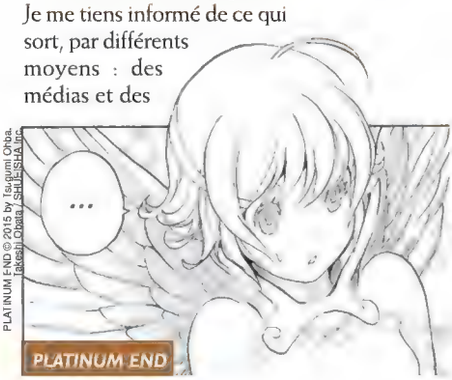
D'un autre côté, nous avons obtenu *Platinum End* et *Black Clover*. Donc la moitié des quatre gros titres Shûeisha qui seront lancés cette année ! Il n'y a pas d'exclusivité en notre faveur, et nous n'aurions pas eu les équipes suffisantes pour lancer quatre séries de cette importance aussi rapidement sur le marché français. Mais ce qu'il faut retenir, c'est que les gros titres ont été attribués à des éditeurs français qui ne font pas partie des éditeurs historiques qui ont travaillé avec Shûeisha. Je crois qu'on peut y voir un signe, un message adressé à ces éditeurs : les positions ne sont pas figées et indéboulonnables.

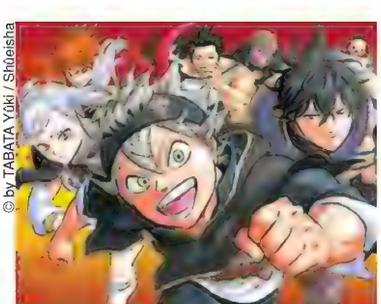
Kazé fait-il aussi son marché en dehors du giron de la Shûeisha ?

Bien sûr. On n'a pas d'interdiction. Si on va chercher un titre dans les catalogues de chez Kodansha ou Square Enix, il faut que le manga soit bien et qu'on ait une vraie motivation pour le faire, que ce soit un choix bien réfléchi et justifié. À partir de là tout est possible.

Comment faites-vous pour choisir de nouvelles séries au Japon ?

Je me tiens informé de ce qui sort, par différents moyens : des médias et des





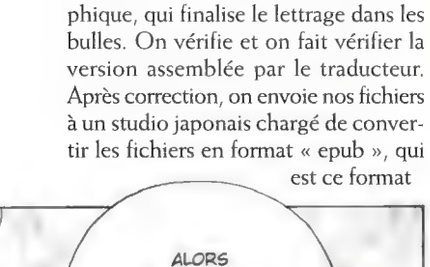
contacts sur place. La base de la veille éditoriale, c'est d'analyser les magazines. Il faut regarder si une histoire est plutôt au début ou à la fin, si elle a des pages en couleurs. Ce sont des indicateurs qui montrent si la série est soutenue par l'éditeur. Ensuite on fait des choix, et arrive le moment où il va falloir faire une proposition. Juste avant, on en discute en réunion d'acquisition. On arrive avec une série de livres qu'on a repérés, on les soumet à la rédaction, au marketing, au service commercial. Chacun y va de son commentaire… mais la décision finale appartient à l'éditorial.

Kazé semble développer des intentions particulières autour du numérique. Qu'en est-il ?

C'est un axe fort. Quand je suis arrivé, j'ai eu la chance de trouver un mode de fonctionnement autour du numérique qui était déjà rôdé. On va continuer à le pousser. Premier exemple parlant, ce que nous faisons avec *Platinum End* : les chapitres sortent en français sur les plateformes légales en même temps que leur parution au Japon dans le magazine *Jump Square*.

Comment organisez-vous cette parution simultanée pour *Platinum End* ?

On reçoit les fichiers en même temps qu'ils sont envoyés à l'imprimeur japonais, environ dix jours avant la parution du chapitre dans le *Jump Square*. On les envoie aux traducteurs et au studio graphique pour la traduction des onomatopées. Dès que la traduction est achevée, on l'envoie au studio graphique, qui finalise le lettrage dans les bulles. On vérifie et on fait vérifier la version assemblée par le traducteur. Après correction, on envoie nos fichiers à un studio japonais chargé de convertir les fichiers en format « epub », qui est ce format universel compatible avec tous les systèmes, et supporté par toutes les plateformes légales. Puis c'est envoyé aux plateformes. Comme on bénéficie favorablement des décalages horaires entre le Japon et la France, certaines étapes se déroulent en flux tendu. Quelques jours suffisent.



L'offre numérique ne risque-t-elle pas de cannibaliser les livres ?

Je ne crois pas. Aujourd'hui, en termes de chiffre d'affaires, le numérique ne représente presque rien. Le numérique est une offre qu'on fait aux lecteurs. C'est aussi un message qu'on fait passer aux pirates, aux scantraders, qui justifiaient le scantrad par l'immobilisme des éditeurs français. Nous, nous proposons quelque chose. On pourrait s'attendre à ce qu'ils respectent leurs promesses *[ne pas diffuser en scan les livres qui sont publiés en France, NDLR]*, et qu'ils arrêtent leurs activités autours de nos titres. Mais non. Ce qu'on voit, c'est des groupes qui piratent nos versions traduites et les mettent en ligne. C'est inadmissible et indéfendable. On va leur faire comprendre qu'il faut qu'ils arrêtent. Et le numérique, c'est aussi une manière pour nous d'être innovants et d'être présents.

Vous êtes presque à contre-courant. Aujourd'hui, les éditeurs sont souvent déçus par le numérique, fatigués ne pas voir ce marché décoller malgré les investissements…

Le fait de proposer une offre numérique simultanée à la parution dans les magazines japonais est clairement une innovation sur le marché français. Et si les ventes ne sont pas de nature à détrôner l'édition papier, les coûts de production ne sont pas très élevés non plus, si bien que pour Kazé, l'activité numérique est bénéficiaire. Et pour présenter les choses d'une autre façon, on peut aussi considérer que la publication numérique fait partie du marketing autour de la publication des livres.

En effet, votre politique tarifaire sur *Platinum End* est agressive, ce qui engendre parfois des curiosités : chaque volume fait trois chapitres, proposés à 0,99 € chacun. Mais les volumes complets sont à 4,99 € !

C'est délibéré. Un avantage est donné aux lecteurs les plus fidèles, à ceux qui suivent la publication au fil de l'eau, chapitre après chapitre. Sachant que quand les volumes sortent, on supprime les chapitres qui le composent, exception faite du chapitre 1 qui lui, est devenu gratuit ! On a construit une sorte de modèle pour récompenser l'assiduité et les fidèles de la première heure.

PROPOS RECUEILLIS PAR
JÉRÔME BRIOT

© Shonen / Ki-oon

J'AI RÊVÉ D'UN AUTRE MONDE

Avec *Outlaw Players*, Shonen exauce le vœu de tout rôliste, celui d'être plongé « comme en vrai » dans un monde d'aventures. Mais malgré la multitude de monstres qui rôdent derrière chaque bosquet, le danger n'est peut-être pas là où on l'attend.

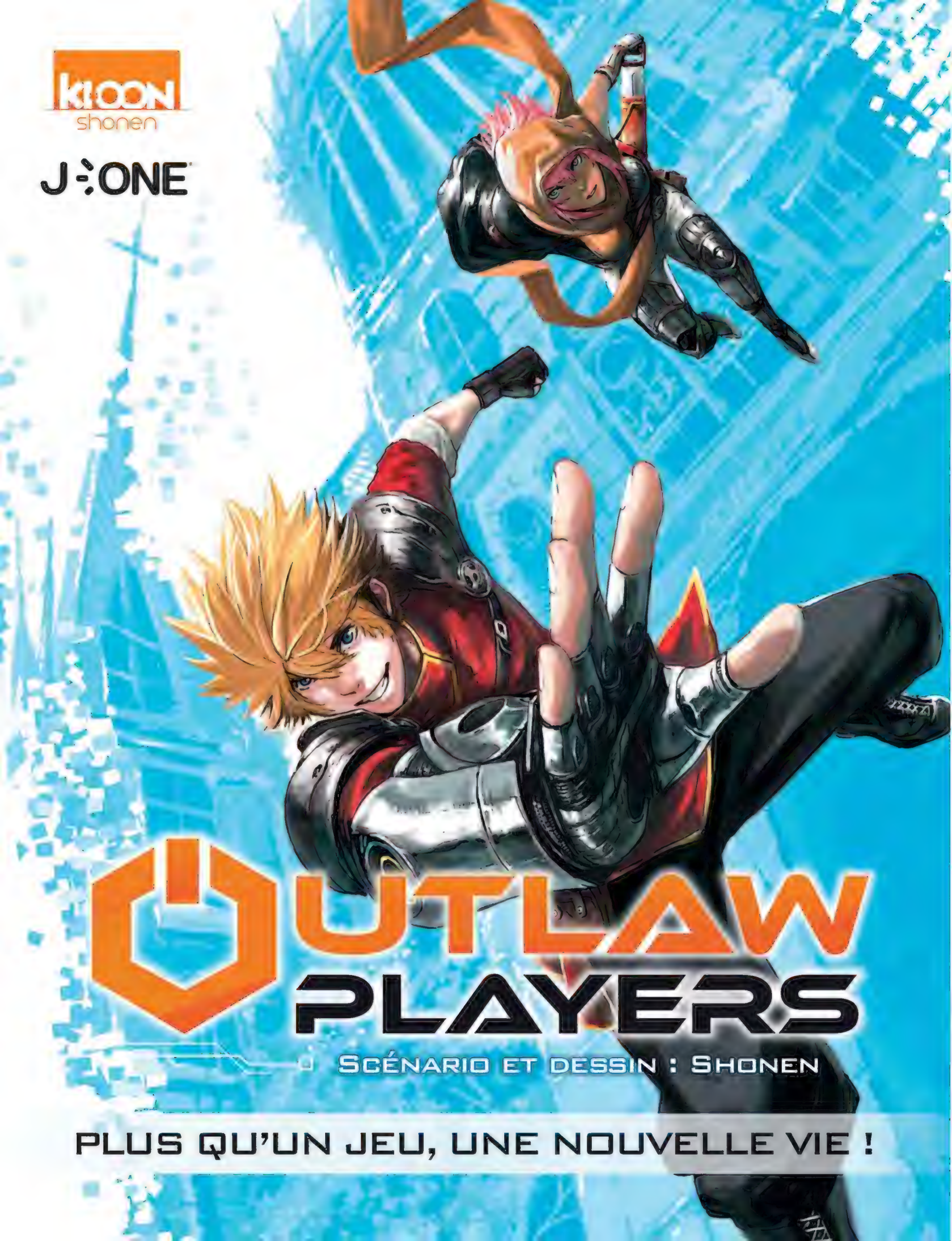
Et au commencement était le jeu de rôle. Saint Gary Gygax, créateur de *Donjons & Dragons*, met en 1974 autour d'une table toute une génération de *gamers*, prêts à en découdre en lançant leurs dés à 4, 10 ou même 20 faces. Dirigés par un maître de jeu, les rôlistes s'imaginent évoluer dans un monde médiéval-fantastique, à gagner de l'expérience pour monter de niveau. Incarner des personnages comme un comédien joue une pièce de théâtre est une vraie révolution dans l'Histoire du jeu. L'avènement de l'informatique individuelle va donner une nouvelle impulsion au phénomène. Les jeux de rôles sur ordinateur fleurissent dès les années 80, avec un graphisme souvent minimaliste. Le maître de jeu est remplacé par une (toute relative) intelligence artificielle et le groupe d'amis autour d'une table par un joueur solitaire devant son écran. *Dungeon Master*, sorti en 1987, marque une étape importante. Mais en dépit des progrès continuels de représentation des mondes parcourus, comme dans la série *Final Fantasy*, et malgré l'arrivée des parties multijoueurs et de la 3D, jamais l'expérience de jeu n'atteint l'intensité et la variété des parties jouées dans la vie réelle. La mise au point de casques permettant de se sentir entièrement immergé dans un univers créé numériquement de toutes pièces va peut-être changer la donne. C'est en tout cas le postulat de départ de Shonen dans *Outlaw Players*, qui imagine un jeu d'une nouvelle génération, d'un réalisme confondant. Thera, puisque c'est ainsi qu'il se nomme, a été mis au point par trois nations. Il propose aux joueurs qui enfilent le casque de réalité virtuelle un voyage par procuration dans un monde où les sensations sont indescriptibles tellement elles s'approchent de la vraie vie. Le rôliste peut enfin vivre pleinement dans la peau d'un aventurier.

DÉCONNEXION

C'est fou comme un cerveau peut facilement être abusé. Une fois introduits dans Thera, les joueurs ne font en effet plus la différence avec le monde réel. C'est que l'interaction avec la nature, les objets ou les animaux qui les entourent est d'une vérité à s'y méprendre. Les humains qu'ils rencontrent (hormis les autres joueurs) sont des personnages non joueurs, qui agissent avec une autonomie et un discernement suffisants pour donner le change. Même la douleur est ressentie, certes à un degré moindre que dans la réalité (dans le jeu, on peut ainsi mourir et ressusciter), pour inciter les participants à ne pas foncer tête baissée vers le danger. D'ailleurs, cette facette du projet explique pourquoi une sélection et une restriction d'âge est imposée pour franchir les portes de Thera. La crainte d'une addiction provoquant une immersion sans fin a également poussé les développeurs à forcer la déconnexion après 16 jours de jeu d'affilée (1 jour virtuel égale 15 minutes de vie réelle). Ces contraintes mises à part, entrer dans le monde de Thera est un enchantement. Les quêtes, les combats contre des monstres improbables, l'exploration de contrées inconnues, les objets magiques, les pouvoirs spéciaux, la tension avant l'ouverture d'un coffre, toutes ces expériences qui donnent des frissons dans l'échine sont vécues grandeur nature. Mais que se passerait-il si le programme buggait, si la déconnexion échouait ? Un joueur pourrait-il se trouver prisonnier du monde de Thera ? Impossible ? Pas si sûr. C'est aussi de ces aventuriers « hors-la-loi » dont parle *Outlaw Players*. Et de la mécanique des jeux vidéo. Une couche supplémentaire qui enrichit un album qui se dévore avec gourmandise. Enfilez vos armures, vérifiez votre équipement, révisez vos sorts une dernière fois et rendez-vous sur Thera !

THIERRY LEMAIRE

de Shonen,
Ki-oon, 176 p. n&b, 7,90 €


K!OON
shonen
J:ONE
OUTLAW
PLAYERS
SCÉNARIO ET DESSIN : SHONEN
PLUS QU'UN JEU, UNE NOUVELLE VIE !

OUTLAW PLAYERS

SYNOPSIS

Dans *Thera*, jeu en ligne révolutionnaire ultra-réaliste et à l'univers quasi infini, chacun peut devenir ce qu'il désire et vivre d'incroyables aventures !

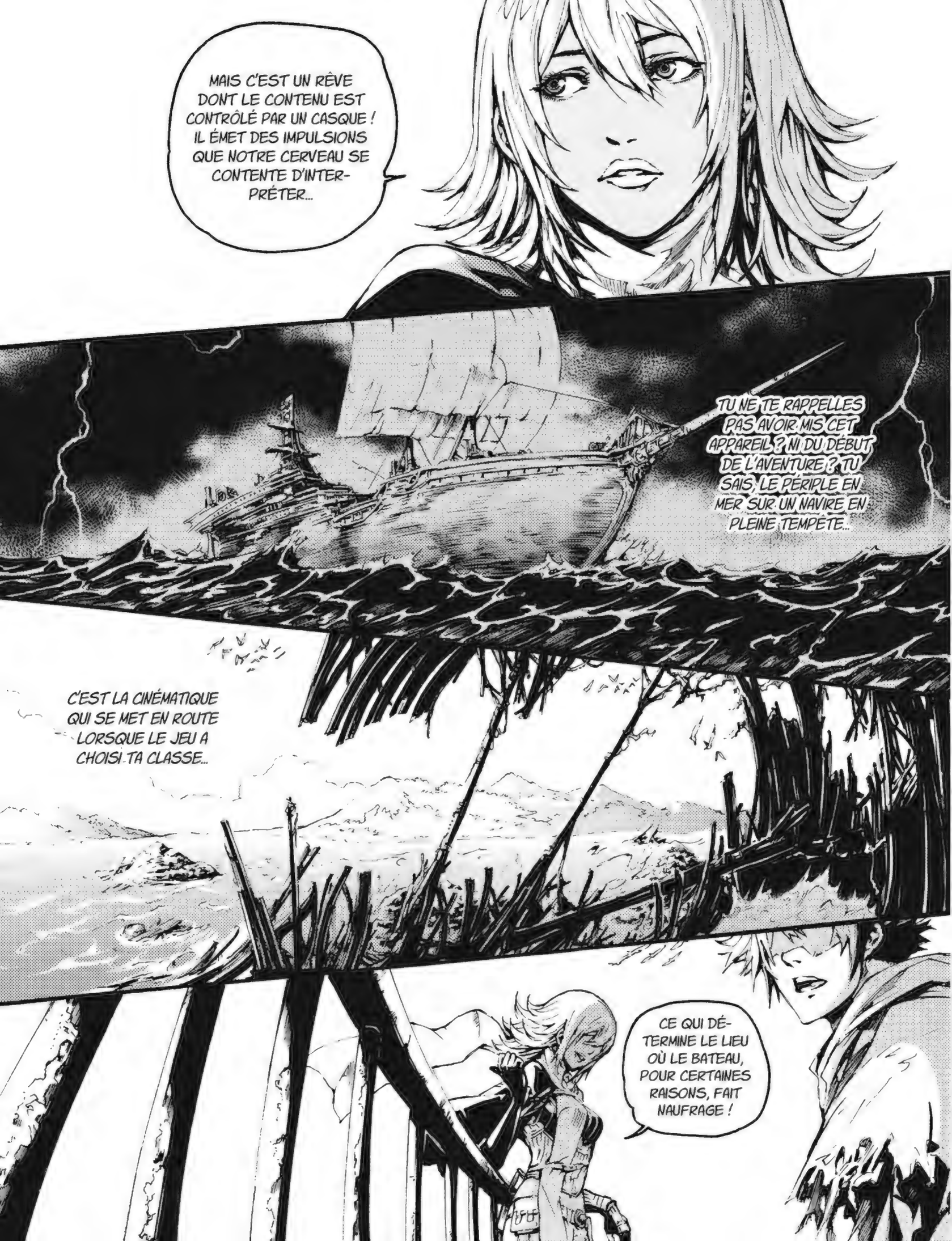
Mais pour Sakuu, la première immersion tourne au cauchemar : incapable de se déconnecter, il se retrouve prisonnier d'un monde virtuel peuplé de créatures assoiffées de sang ! Sans accès à l'interface du jeu ni aux items de soin, qui sait ce qu'il adviendra de lui s'il perd la vie dans *Thera*... Et il n'est pas le seul dans cette situation : sa route croise celle d'autres joueurs victimes du même problème. Pour ces "Outlaw Players", le game over n'est pas une option. Quelle que soit la cause du bug, Sakuu et ses compagnons n'ont pas le choix : **ils doivent s'endurcir, explorer, apprendre, et surtout... survivre !**

Outlaw Players est une aventure épique dessinée de main de maître par un des mangaka français les plus doués de sa génération ! Mêlant références aux mangas, aux comics et aux RPG les plus populaires, Shonen crée un univers unique, bourré de détails et peuplé de personnages tous plus charismatiques les uns que les autres. Action, magie, humour... c'est le début d'un périple à couper le souffle !

Disponible
au rayon BD/Manga

À PARTIR DE LÀ, L'OBJECTIF EST SIMPLEMENT DE TROUVER UN MOYEN DE SE PAYER UN ALLER SIMPLE LOIN DE CETTE ÎLE... C'EST LA SEULE MANIÈRE DE TERMINER L'INTRODUCTION !

Attention ! L'extrait de ce manga est dans le sens de lecture original. Ceci est donc la dernière page !


MAIS C'EST UN RÊVE DONT LE CONTENU EST CONTRÔLÉ PAR UN CASQUE ! IL ÉMET DES IMPULSIONS QUE NOTRE CERVEAU SE CONTENTE D'INTERPRÉTER...
TU NE TE RAPPELLES PAS AVOIR MIS CET APPAREIL ? NI DU DÉBUT DE L'AVENTURE ? TU SAIS, LE PÉRIPLE EN MER SUR UN NAVIRE EN PLEINE TEMPÊTE...
C'EST LA CINÉMATIQUE QUI SE MET EN ROUTE LORSQUE LE JEU A CHOISI TA CLASSE...
CE QUI DÉTERMINE LE LIEU OÙ LE BATEAU, POUR CERTAINES RAISONS, FAIT NAUFRAGE !

!!
QU'EST-CE QUE TU RACONTES ?! TU ES DÉJÀ GUÉRI !
COMME ÇA ?
ET ÇA MET COMBIEN DE TEMPS À AGIR ?
COOL ! ET JE PÈTE LA FORME, EN PLUS !!
C'EST ENCORE MIEUX QUE DES NANOMACHINS...
C'EST NORMAL, ON EST DANS UN MONDE VIRTUEL, APRÈS TOUT !
ON DIT NANOMACHINES...
JAB
J'AI PLUTÔT L'IMPRESSION D'ÊTRE DANS UN RÊVE...
OU EN PLEIN CAUCHEMAR, D'AILLEURS...
ON PEUT VOIR ÇA COMME ÇA, C'EST VRAI...
C'EST BIZARRE... ÇA ME SEMBLE TROP RÉEL POUR N'ÊTRE QU'UN JEU VIDÉO !
UN MONDE VIRTUEL ...

ET VOILÀ !!
WAOUH ! C'EST CARRÉMENT LA CLASSE !!
HMM... J'Y ARRIVE PAS ! POURTANT, JE ME CONCENTRE...
HA HA ! TU TROUVES AUSSI ? À TON TOUR !
C'EST PEUT-ÊTRE UN BUG... BON, COMME JE SUIS SYMPA, JE TE FILE UN OBJET DE SOIN !
TIENS, CADEAU !
APPLIQUE ÇA SUR TA PEAU ET TU TE SENTIRAS MIEUX...
MERCI... C'EST UNE SORTE DE PANSEMENT ?

HA HA... ON AURA TOUT VU ! UN VOLEUR QUI DEMANDE CONSEIL À UN AUTRE...
HEIN ?! UN TUTO ?
C'EST CE QUI ARRIVE QUAND ON N'ACTIVE PAS LE TUTORIEL ! IL SUFFISAIT DE LE DIRE, ÇA NOUS AURAIT FAIT GAGNER DU TEMPS...
NE ME DIS PAS QUE TU IGNORES COMMENT ON FAIT ?!
TU ATTENDS QUOI POUR UTILISER TON INTERFACE ? IL FAUT SOIGNER TES BLESSURES !
BEN, C'EST PAS FAUTE D'AVOIR ESSAYÉ...
AH, CES NEWBS IMPATIENTS QUI ONT SOIF D'AVENTURE...
C'EST TOUT BÊTE... IL SUFFIT SIMPLEMENT D'Y PENSER ET HOP !
DE QUOI TU PARLES ?
JE SUIS SÛR QU'ELLE AVAIT JUSTE ENVIE DE ME FOUTRE UNE RACLÉE !

CRASH
PLOK
AAAAAAH !!
CRAC
GH...
BLOM
AÏE !
ARAK
AAH...
QUI A OSÉ ?!
SCHAK
?!
NON, ATTENDS ! JE VEUX JUSTE QUE TU M'APPRENNES CE QUE TU VIENS DE FAIRE...

DU GRAND ART !! TOUS CES PNJ* N'Y ONT VU QUE DU FEU...
* PNJ : PERSONNAGES NON-JOUEURS.
ÇA VA ÊTRE DE LA RIGOLADE !!
ARGH...
?!
CRAC

SPECIAL SKILL : "INVISIBLE HAND" !
C'EST L'OCCASION PARFAITE DE METTRE CE GANTELET À L'ÉPREUVE...
TAP

C'EST DONC ÇA L'ÎLE DE TRAAJAK ...
BON, AUTANT SE METTRE AU TRAVAIL TOUT DE SUITE SI JE VEUX QUITTER CE TROU PAUMÉ AVANT LA FIN DE MA SESSION...
LE PROCHAIN NAVIRE N'EST PAS PRÉVU AVANT DEMAIN... D'ICI LÀ, IL FAUT QUE JE RÉUSSISSE À RÉCOLTER 500 PIÈCES D'OR !
HÉ HÉ... PAS MAL DE CIBLES POTENTIELLES !

POUR DEVENIR UN HÉROS D'UN NOUVEAU GENRE !
...

TAP
UN MONDE OÙ LE TERME "S'ÉVADER" PREND TOUT SON SENS ET OÙ CHACUN EST LIBRE DE VIVRE SA PROPRE AVENTURE...

LA RÉALITÉ VIRTUELLE !
UN UNIVERS DE JEU OÙ
L'IMMERSION ET LES
POSSIBILITÉS SONT TELLES
QU'ON PEUT L'ASSIMILER À
UN MONDE ALTERNATIF !

DANS UNE SOCIÉTÉ MODERNE OÙ L'INDIVIDU PEINE À TROUVER SA PLACE, ET OÙ LE QUOTIDIEN EST RÉGI PAR LA FRUSTRATION ET LE STRESS, LES LOISIRS SONT DEVENUS UN REMÈDE INDISPENSABLE...

LES JEUX VIDÉO EN PARTICULIER N'ONT CESSÉ D'ÉVOLUER AU FIL DU TEMPS, PROPOSANT DES TECHNIQUES TOUJOURS PLUS COMPLEXES ET IMMERSIVES...

IL AURA CEPENDANT FALLU ATTENDRE LA COLLABORATION DE TROIS NATIONS POUR ASSISTER À UNE RÉVOLUTION TECHNOLOGIQUE SANS PRÉCÉDENT...

CELLE-CI A PERMIS LA CONCRÉTISATION D'UN CONCEPT QUI APPARTENAIT JUSQUE-LÀ AU DOMAINE DE LA FICTION...

DÉCOUVREZ LES PREMIÈRES PAGES DU TOME 1 DE *OUTLAW PLAYERS* !

À pendre ou à laisser

Cullen Bunn et Tyler Crook inaugurent une nouvelle série fantastique autour du mythe américain des sorcières. Le sujet est original et n'a pas beaucoup été exploité en BD. À l'instar de Stephen King, qui semble avoir grandement influencé le scénariste, Cullen Bunn s'amuse à démonter les codes imposés par le genre…

HARROW COUNTY™ © 2015-2016 CULLEN BUNN AND TYLER CROOK © 2016 GLÉNAT

On l'oublie souvent, mais les États-Unis furent une terre de sorcellerie. L'hystérie causée par la peur du diable et ses suppôts atteint son apogée en 1692, à travers les procès de Salem. L'hostilité de la nature ambiante, les raids meurtriers incessants des armées franco-indiennes, le manque d'autorité de l'État, l'incertitude généralisée, etc., entretinrent un climat d'angoisse perpétuelle dans les villages composant la Nouvelle-Angleterre. Au bout d'un temps, le puritanisme et l'autarcie des colons exigèrent qu'une peur incarnée succède à cette multitude d'angoisses impalpables. Il y eut donc urgence à trouver des boucs émissaires – quantité de sorcières à pendre – afin de conjurer le sentiment d'impuissance des hommes.

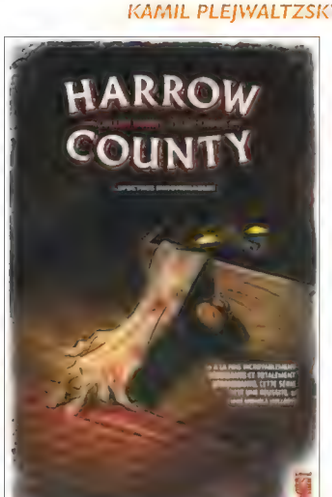
RÉINCARNATION

Harrow County reprend les ingrédients de cet épisode du folklore américain. Des villageois, inquiets pour leur bétail, exécutent une sorcière et croient trouver 20 années plus tard sa réincarnation en la personne d'Emmy, une adolescente locale. La jeune femme, il est vrai, est sujette depuis quelque temps à des phénomènes étranges. Mais même si sa sensibilité lui donne accès à un monde inaccessible au commun des mortels, Emmy ne se reconnaît pas dans le portrait de celle dont elle est supposée être l'avatar.

À peine le décor planté, le récit se défait de son classicisme apparent. L'histoire prend une direction inattendue et s'achève de la même façon, en démentant presque ce que l'on croit savoir de l'héroïne. Si Emmy n'est en effet pas coupable des maux qu'on lui prête, son innocence s'effrite bien rapidement. Quant aux villageois, tout comme les créatures qui hantent les bois alentour, il est tout aussi ardu de les cerner.

La pénombre des personnages ainsi que la singularité de la narration sont les principales forces de la série. On peut regretter en regard de ces qualités que le dessin naïf et explicite de Tyler Crook amoindrisse par moments la tension imposée par le scénario. Il faut parfois un ou deux tomes à une série pour que l'osmose se fasse (c'est le cas de *Walking Dead* ou de *Locke & Key*), gageons qu'il en soit ainsi pour *Harrow County*…

KAMIL PLEJWALTZSKY



HARROW COUNTY T.1

de Cullen Bunn et Tyler Crook, Glénat, 128 p. couleurs, 14,95 €

Manifest Destiny, T.1,
de Dingess et Roberts

Au sein du renouveau du western fantastique ou / et horrifique en plein essor depuis quelque temps, la série *Manifest Destiny* tire son épingle du jeu en proposant un univers assez original, bénéficiant d'une narration impeccable. Nous sommes en 1804, et une expédition traverse les États-Unis afin de sécuriser les territoires les plus à l'ouest, encore inexplorés. Entre une étrange épidémie qui transforme les hommes en zombies et des créatures mi-humaines mi-bisons, le périple va prendre une tournure surnaturelle, oscillant entre mythologie indienne et horreur moderne.

Delcourt, 144 p. couleurs, 15,95 €
CECIL McKINLEY

Space Mullet,
de Daniel Warren Johnson

Dans l'espace, tout vient à manquer à un moment ou à un autre, et surtout… le papier toilette. Suivez les aventures galactiques de Jonah, un ancien marine ayant déserté l'armée de la Terre Unifiée, et de Alphius, son copilote extraterrestre, au transit intestinal important. Contraints d'accepter une mission périlleuse pour effacer le passé de Jonah, les voilà en route pour le casino de la planète Dargon, dont l'accueil va leur réserver bien des surprises. Entre action, humour et émotion, l'auteur nous livre ici une histoire qui vous tiendra en haleine pendant de nombreuses pages, le tout servi par un dessin en bichromie complètement immersif.

Akileos, 208 p. bichromie, 17 €
GREG SOUDIER

L'Exécuteur, T.1,
de John Wagner et Arthur Ranson

Harry, blessé, se confie à un psychiatre : pour le compte d'un mystérieux commanditaire, il exécute des personnes lors de combats s'apparentant à de modernes jeux du cirque. Alternant récit au présent et flash-back s'attachant aux meurtres commis, l'histoire est implacable. Si le tueur n'est jamais présenté comme une victime, l'engrenage dans lequel il est pris est décrit dans le détail. Au fil de ses pages, ce thriller très sombre (datant de 1992) affiche toujours plus son contenu politique tout à fait intéressant. Quant au dessin, par son hyperréalisme comme par son jeu sur les hachures, il accentue la dimension cauchemardesque de cette aventure.

Delirium, 96 p. couleurs, 20 €
BORIS HENRY

© Wildstorm / DC Comics

L'AUTRE PLANÈTE

Planetary, c'est « juste » l'une des meilleures séries de Warren Ellis. Aujourd'hui, après un parcours éditorial en VF quelque peu fragmenté, cette sublime série trouve enfin l'occasion de s'offrir à nous par une belle et belle intégrale cohérente et homogène. Quel plaisir !

À l'instar de pas mal de séries des labels Vertigo ou Wildstorm sorties entre la fin des années 1980 et les années 2000, *Planetary* a eu une destinée éditoriale française subissant un marché des droits plutôt mouvant. En une décennie, entre 2000 et 2010, la série fut publiée chez Soleil, puis Semic, puis Panini Comics, injustement amoindrie par cette fragmentation sans vision suivie... Dommage, pour l'une des séries les plus belles et excitantes de notre temps ! Car oui, *Planetary* est un petit bijou, une pure merveille, un voyage exaltant pour tout amoureux de science-fiction dans ce qu'elle a de plus beau jusque dans les genres limitrophes que sont le fantastique et l'horreur. *Planetary*, c'est l'hommage et le cri d'amour de Warren Ellis pour l'ensemble de ce continent culturel et artistique qui – de la fin du XIXe siècle jusqu'à aujourd'hui – a ouvert notre imaginaire vers des territoires extraordinaires et inédits jusqu'alors.

© Wildstorm / DC Comics

LA NÉBULEUSE SF

À travers les péripéties hétéroclites d'Elijah Snow (accompagné de Jakita Wagner et du Batteur), l'organisation Planetary recense et cartographie l'ensemble des manifestations surréelles qui se manifestent de par le monde. Ainsi, notre trio va explorer de multiples strates cachées où s'exprime tout l'éventail des créatures et thèmes de la SF, du fantastique et de l'horreur. Des héros de pulps comme Doc Savage aux insectes géants des films japonais, des civilisations extraterrestres aux super-héros, tout notre imaginaire surnaturel est ici exploré et mis en majesté. Outre le talent d'Ellis qui s'exprime avec force dans cette œuvre gigogne, notons tout autant celui de Cassaday qui est ici dans une recherche graphique en totale adéquation avec le sujet polymorphe de l'auteur sans pour autant partir dans tous les sens. Ainsi, dans l'un des deux *crossovers* présents dans cet album aux côtés des 12 premiers épisodes de la série régulière, Cassaday donne vie à différentes périodes graphiques de Batman, et c'est très chouette ! Bref, cette première édition intégrale donne enfin l'occasion à toutes et tous de (re)découvrir cette merveille, et c'est tant mieux.

CECIL McKINLEY

PLANETARY T.1

de Warren Ellis
et John Cassaday,
Urban Comics,
400 p. couleurs, 28 €

Glénat COMICS

RANGEZ VOS CAPES ET VOS COLLANTS...

COMICS "NEXT-GEN" EN APPROCHE !

LA NOUVELLE « PÉPITE » DE JOE BENITEZ !

Unique survivante d'une terrible expérience, une jeune super-héroïne enquête sur son passé... Une aventure très « punchy » et une véritable quête d'identité dans une Angleterre victorienne « steampunk ».

Scénario & dessin : Joe BENITEZ

Tome 1, le 1er Juin
Tome 2 en Octobre 2016

LAZARUS

JUSQU'OÙ VA VOTRE SENS DE LA FAMILLE ?

Une dystopie virtuose digne des meilleurs thrillers

Scénario : Greg RUCKA
Dessin : Michael LARK

4 tomes disponibles

BITCH PLANET

UN PAMPHLET SOCIAL FÉMINISTE CONJUGUÉ À UNE AVENTURE FUTURISTE.

Un récit engagé qui a déchaîné les médias et les réseaux sociaux aux USA !

Scénario : Kelly Sue DECONNICK
Dessin : Valentine DE LANDRO

Tome 1 disponible
Tome 2 en Octobre 2016

Toutes nos actus sur : www.facebook.com/Glenatcomics - @GlenatComics - www.glenatcomics.com

LADY MECHANIKA © 2015 Joe Benitez. All Rights reserved. - **LAZARUS** Vol 4 is Copyright © 2016 by Greg Rucka & Michael Lark. All Rights reserved. - **BITCH PLANET** ™, BOOK ONE : EXTRAORDINARY MACHINE is Copyright © 2015 Mikkled Criminal Masterminds, Inc. All Rights reserved

Ex Machina, T.4, de Vaughan et Harris

Ex Machina, l'un des meilleurs comics des années 2000 (l'un des meilleurs comics tout court ?), continue d'être publié en intégralité pour notre plus grand plaisir. Arrivés à plus de la moitié de la série, on ne peut que constater combien celle-ci reste riche et continue d'explorer avec acuité son postulat de base. Ainsi, dans ces pages aux arrière-plans fantastiques, notre ex-super-héros devenu maire de NY va rencontrer le Pape et envisager de briguer le poste de président des USA... Aficionados, sachez que le dernier volume d'*Ex Machina* paraîtra à la fin de cet été !

Urban Comics, 272 p. couleurs, 22,50 €

CECIL McKINLEY

Harley Quinn, T.3, de Palmiotti, Conner et Hardin

Suite des aventures de cette frappadingue d'Harley Quinn, aussi barrée qu'attendrissante et drôle. Les albums passent et le plaisir est toujours au rendez-vous, Palmiotti et Conner ayant trouvé une véritable recette pérenne dont le potentiel d'impertinence n'en finit pas de nous réjouir... Ici, outre son amour fou des animaux, sa vie de psy quelque peu compliquée et son cœur d'artichaut, Harley Quinn va constituer un véritable gang des Harley et va avoir une rencontre piquante avec Batman. En bonus, des récits de Noël pas piqués des vers. On t'aime, Harley !

Urban Comics, 160 p. couleurs, 15 €

CMcK

Justice League, T.9, collectif

Le syndicat du crime fuyait sa Terre d'origine parce qu'elle avait été détruite par une menace qu'ils n'avaient pu vaincre. Désormais, la dite menace approche de la Terre de la Justice League. Et le combat sera sanglant, puisqu'il opposera Darkseid à l'anti-monitor. Si vous aimez l'équipe de DC pour ses combats hauts en couleur, pour sa dimension épique, voici l'album qu'il vous faut. Les personnages que vous connaissez vont devoir se surpasser et même devenir des dieux. Geoff Johns vient donner du sens aux premiers épisodes de l'équipe version New 52. Au dessin on retiendra principalement Jason Fabok, qui vient apporter ce trait puissant qui était nécessaire à une telle histoire.

Urban Comics, 166 p. couleurs, 15 €

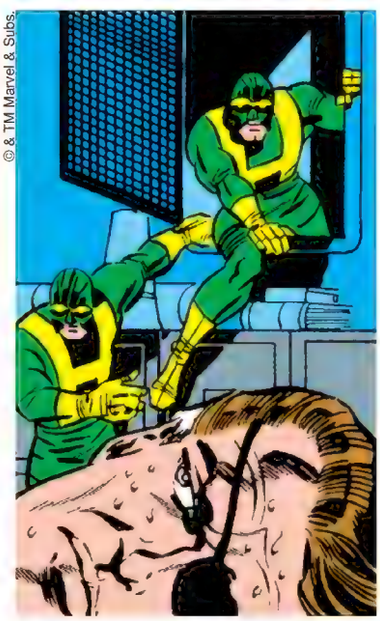
YANECK CHAREYRE

STERANKO : une furie graphique

Le deuxième volume de l'intégrale Nick Fury, couvrant la période 1967-68, s'avère primordial puisqu'il propose le cœur du travail de l'immense Jim Steranko sur ce titre. Des épisodes qui ont forgé sa légende, ni plus ni moins, et un véritable jalon en termes d'évolution graphique des comics.

© & TM Marvel & Subs.

Milieu des années 1960. Comme souvent à l'époque, Jack Kirby ne dessinait véritablement que le premier épisode d'une nouvelle série, procurant ensuite son découpage à un dessinateur reprenant le flambeau. Pour *Nick Fury*, ce processus connut un moment de grâce lorsque dans *Strange Tales* #151, après des pointures comme Severin ou Buscema, un certain Jim Steranko débarqua sur le titre. Seulement trois numéros plus tard, ce dernier prit les rênes de la série sous la houlette d'un Stan Lee très conscient du petit génie qu'il avait trouvé. Au départ, Steranko s'attache à l'esprit visuel de Kirby dans ce qu'il a de plus dessiné tout en gardant la puissance graphique du maître. Nous en étions là à la fin du premier volume de cette intégrale. Avec ce nouvel opus débutant par le fameux *Fury* #154 où Steranko s'installe réellement, c'est à une révolution que nous assistons. La naissance d'un artiste, et une claque graphique inédite à l'époque !



© & TM Marvel & Subs.

ABRACADABRA !

Collaborateur génial d'un Kirby lui-même génial, Steranko a su transcender l'héritage jusqu'à engendrer un tournant graphique et narratif participant aux révolutions culturelles de l'époque. De Kirby, il a pris la tension du langage corporel et le motif technologique, mais aussi l'art du photomontage qu'il manie en complément de ses propositions d'op art (jeux optiques et graphiques). Au fur et à mesure des épisodes, il va plus loin, abordant de plus en plus l'espace de la planche comme une expérience narrative cassant les normes et se situant dans d'autres perceptions des choses : l'esthétique devient narrative lorsque son expression est aussi un langage. Dès lors, Steranko semble vouloir faire s'entrechoquer Kirby, Eisner, les surréalistes, le pop art, et même l'illusion optique qui fait écho à sa première carrière de magicien (boucle bouclée : Kirby se serait inspiré de Steranko pour créer son Mister Miracle). Les lecteurs d'alors se rendirent compte que *quelque chose était en train de se passer*. Un spectacle nouveau. D'autres perceptions. D'autres territoires, plus adultes, plus expérimentaux. Dans *Strange Tales* #167, Steranko proposa une scène épique en une seule et même case panoramique s'étalant sur quatre pages ! Et, çà et là, toujours plus d'expérimentations entre la couleur et le noir et blanc, l'espace de la planche, les cadrages...

KALÉIDOSCOPE

Après les derniers épisodes parus dans *Strange Tales* #154-168, vous pourrez lire les sept premiers épisodes de la série *Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D.* qui prit le relais mi-1968. Dans ce nouveau titre, Steranko ouvrit encore le champ des possibles en revisitant non seulement l'espionnage, mais aussi la SF, l'horreur, le polar, dans un esprit parfois si adulte que la censure s'en mêla... La séquence d'ouverture de l'épisode *La lune noire se lève, le chien de l'enfer tue !* demeure magistrale, totalement en décalage avec ce qui se faisait à l'époque dans les comics super-héroïques. Et les couvertures de cette période restent des must absolus, flirtant du côté de Dali, de Wallace Wood ou du psychédélisme. L'ensemble forme un superbe terrain de jeu graphique qui – aujourd'hui encore – nous fait intensément vibrer.

CECIL McKINLEY

➪ **NICK FURY, AGENT DU S.H.I.E.L.D., L'INTÉGRALE 67-68**
de Roy Thomas et Jim Steranko,
Panini Comics, 336 p. coul., 29,95 €

Le début de la fin

© 2016 Chris Oliveros, tous droits réservés. © 2016 Éditions Delcourt pour la version française.

Pour son premier roman graphique, Chris Oliveros signe une descente aux enfers assez déstabilisante traitée sur le mode tragicomique.

Chris Oliveros est le créateur des éditions Drawn and Quarterly qui ont publié notamment Seth, Adrian Tomine, Joe Matt… soit bon nombre d'auteurs nord-américains ayant contribué à renouveler la bande dessinée. Avec *La Manufacture des belles enveloppes*, il se place dans cette mouvance artistique, travaillant, comme bien des auteurs qu'il a édités, sur une certaine nostalgie et avec un dessin s'apparentant à la ligne claire.

QUAND L'ESPOIR FAIT VIVRE

Dans cette histoire située dans les années 1950, il est question d'une entreprise fabriquant des enveloppes, au bord de la faillite. Le matériel utilisé, d'un autre temps, est en fin de course et les commandes se font rares. Jack Cluthers, le patron, continue d'y croire, refuse de baisser les bras et se démène pour trouver des solutions, quitte à délaisser ses employés comme son épouse et à s'enfoncer dans un déni qui le conduit droit vers la folie – à moins qu'il ne découle d'elle.

Chris Oliveros ancre son récit dans un décor très précis qu'il détaille régulièrement, consacrant de nombreuses cases à des plans d'immeubles, aux machines utilisées comme aux objets présents dans l'appartement de son personnage principal. Cet attachement aux lieux et à ce qui s'y trouve, comme les actions parallèles et les ellipses, ne facilitent pas toujours le cheminement du lecteur, voire contribuent à perdre celui-ci. Parfois gênant au cours de la lecture, cela se transforme au final en une qualité : égarer le lecteur est sans doute ici le meilleur moyen de lui faire ressentir ce que vit le personnage principal qui, inéluctablement, plonge dans l'abîme.

BORIS HENRY

de Chris Oliveros, Delcourt, 104 p. n&b, 15,50 €

À DEUX DOIGTS DE L'HUMANITÉ

Premier one-shot de la série *Androïdes, Résurrection* appuie son intrigue sur ce type précis de robots. Jean-Luc Istin et Jesus Hervas imaginent un monde futur où les êtres humains ont obtenu la jeunesse éternelle par la grâce d'une gélule bleue. Une bénédiction ? Et si tout ça n'était plutôt qu'un gigantesque nuage de fumée ?

© Éditions Soleil, 2016 – Istin, Hervas Millan, Héban

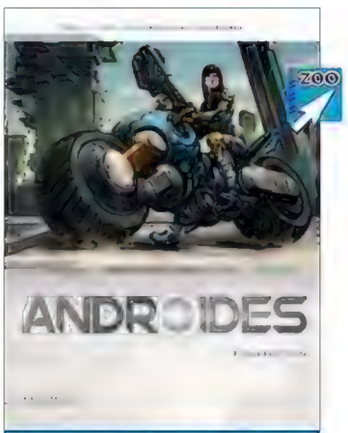
En préambule, il convient de définir trois termes qui, au premier abord, semblent synonymes. Quelle différence y a-t-il entre un robot, un cyborg et un androïde ? Les lecteurs assidus d'Isaac Asimov ou de Philip K. Dick, maîtres de la science-fiction et spécialistes de la question, lèveront les yeux au ciel. Les autres se gratteront peut-être le haut du crâne. Donc, pour résumer, le robot est une machine constituée de mécanique, d'électronique et d'informatique. L'androïde est un robot à forme humaine. Et le cyborg me direz-vous ? Et bien c'est un humain augmenté, dont le corps a reçu des implants. Il y a une bonne raison à ce rappel technique : le titre de la série initiée par Jean-Luc Istin. *Androïdes* est en effet une suite de quatre récits complets dont le sujet porte exclusivement sur ce type de robots. Le choix de la thématique est plein de promesse car propice à des intrigues complexes. Il n'y a pas plus ressemblant et à la fois plus différent d'un humain qu'un androïde. C'est la porte ouverte à tous les quiproquos, tous les coups de théâtre, tous les coups tordus. Quand on ne sait pas si l'on a en face de soi un être fait de chair et de sang ou une machine, on peut craindre le pire (comme le meilleur d'ailleurs). Pour ce premier album, l'action se situe dans le futur, loin dans le futur. En 2545 précisément. Grâce à la pilule bleue inventée par Microcorp quelques centaines d'années auparavant, l'humanité possède la jeunesse éternelle. Mais à quel prix ! L'ingestion de cette médication miracle a rendu l'ensemble de la population terrestre stérile. Et pas question d'arrêter la prise de ces gélules, sans quoi le patient retrouverait très rapidement son âge réel, soit près d'un demi-millier d'années, et succomberait en quelques mois.

© Éditions Soleil, 2016 – Istin, Hervas Millan, Héban

J'ARRÊTE LA PILULE

Entourés d'androïdes et de robots, les humains qui ne vieillissent plus s'ennuient mollement. Et certains commencent même à réfléchir. Et si cette histoire de pilule bleue n'était qu'un leurre ? Et si la divine gélule, fournie gratuitement, n'était qu'une drogue pour engourdir les consciences ? Et si c'est la vérité, qu'est-ce que Microcorp veut cacher ? Les plus téméraires ont arrêté leur traitement pour expérimenter la vie sans béquille. Et il se dit que le sevrage n'induit pas la mort rapide, mais plutôt le retour à un vieillissement tout ce qu'il y a de plus classique. Les théories complotistes fleurissent et inquiètent les forces de l'ordre. C'est dans cette ambiance pesante que la jeune Anna apprend avec stupeur, par un ponte de la médecine qui vient de l'examiner, qu'elle est enceinte ! Tous les piliers qui soutiennent la société humaine vont-ils donc s'écrouler un à un ? C'est ce à quoi peut s'attendre le lecteur avec ce récit bien mené, qui s'ancre dans la tradition de la SF. Pour preuve, les trois lois de la robotique sont inscrites sur la page de garde et les clins d'œil à la science ainsi qu'à la littérature sont bien présents. Même la bande dessinée a une place de choix avec des allusions à Galactus, aux *Quatre Fantastiques*, à *Akira*, et peut-être à *L'Incal*. Et comme souvent dans les récits de science-fiction, l'actualité contemporaine aux auteurs apparaît en filigrane. Ici le pouvoir d'une multinationale dont le nom, Microcorp, est clair comme de l'eau de roche. Et de la religion, par l'intermédiaire de la très influente loge des néothéologues. Avec *Résurrection*, Jean-Luc Istin inaugure de belle manière une mini-série concept dont le dernier tome sera publié en janvier prochain. Affaire à suivre.

THIERRY LEMAIRE



ANDROÏDES, T.1
RÉSURRECTION

de Jean-Luc Istin, Jesus Hervas et Olivier Héban, Soleil, coll. Anticipation, 64 p. couleurs, 15,50 €

La fête au village

Alors que Kim Jong-un, l'actuel leader nord-coréen, ne cesse de brandir la menace d'une attaque nucléaire, on sait finalement peu de choses sur le quotidien de la population sous le régime de son aïeul. Par ici la visite…

Pays le plus fermé du monde, la Corée du Nord intrigue, inquiète, fascine aussi. À l'ère de la mondialisation, comment un État parvient-il encore à vivre en vase clos, entretenant le culte d'un « Guide suprême » vénéré (sous la contrainte) par son peuple, ridicule aux yeux du monde entier ? L'intelligence de l'album scénarisé par Aurélien Ducoudray, journaliste et auteur de plusieurs documentaires, est de nous placer du point de vue de Jung Sang, un jeune Nord-coréen dont la particularité est d'être né le 16 février, soit le même jour que Kim Jong-il. À ceci près que seul l'anniversaire de ce dernier a le droit d'être célébré en Corée du Nord. Chaque année, l'enfant entretient donc l'illusion qu'on fête aussi un peu le sien. Éclairant et singulier, son regard à la fois dur, naïf et endoctriné permet, de l'intérieur, de mieux appréhender le quotidien et le mode de pensée d'une population anesthésiée par une propagande aussi simpliste que répressive. Les Sud-coréens ? Des « *fantoches du Sud* ». Les Américains ? Des « *chiens* ». De la lecture édifiante d'une BD intitulée *Le monde pourri est malade* relatant la soi-disant idéologie de leurs voisins immédiats, au dégoût qu'inspire à l'enfant une révélation familiale qui ébranle ses convictions, en passant par une exécution publique à laquelle le village se rend comme à une fête, l'état d'esprit et le vocable employé à dessein en disent long sur la haine féroce entretenue

Dans notre village on qu'un vieux toboggan et de toute façon on a même pas le temps d'y jouer car après la classe nous allons aux travaux agricoles.

© Ducoudray et Allag / DELCOURT

envers leurs proches voisins, les Chinois seuls trouvant grâce à leurs yeux. Jusqu'au jour où Jung Sang les ouvre réellement. Une pénurie de nourriture qui pousse la population à manger chats, chiens, rats, oiseaux et parfois jusqu'à leurs semblables (une famine qui ne dit pas son nom), et voilà la famille du héros déterminée à s'exiler pour la Chine. Une décision lourde de conséquences qui la précipitera dans un camp aux conditions de vie atroces que laissent deviner quelques détails insoutenables.

GUEULE DE BOIS

Aussi éprouvant soit-il, l'album, divisé en cinq chapitres, se révèle fort instructif. Sans édulcorer la terrible réalité, il propose une expérience à la portée de tous grâce au dessin doux et presque sécurisant de Mélanie Allag, spécialiste de la presse jeunesse, qui contraste avec la dureté et la tyrannie du régime nord-coréen. L'usage des crayons de couleur, outil de prédilection de l'auteur, permet aussi d'adoucir le propos, de rendre moins insupportable l'horreur de la situation. Une horreur qui se niche dans le hors-champ et l'implicite. Le climat de délation permanent, du voisinage aux plus proches amis du jeune héros. L'idolâtrie béate d'un peuple qui collecte jusqu'aux balles des exécutions publiques, sordides vestiges prétendument porte-bonheur. Le silence d'un père pas dupe de la propagande du régime. Le chagrin de la mère au sortir du camp. Le sort de la sœur réduite à l'esclavage sexuel. Au-delà du parcours proprement héroïque d'un enfant prêt à tout au péril de sa vie, l'album suscite indignation, écœurement et sentiment d'impuissance, et mobilise notre conscience de citoyen. Une franche réussite.

GERSENDE BOLLUT

© Ducoudray et Allag / DELCOURT

L'ANNIVERSAIRE DE KIM JONG-IL

d'Aurélien Ducoudray et Mélanie Allag, Delcourt, 142 p. couleurs, 16,95 €

zoom

Finnele, T.2, d'Anne Teuf

Les périodes d'après-guerre ne sont pas toujours des lendemains qui chantent. Ainsi, la situation des Alsaciens n'est pas reluisante après la Première Guerre mondiale. Surtout pour les habitants des villages détruits par le conflit, comme la jeune Finnele. En racontant avec beaucoup de tendresse la vie de sa grand-mère, Anne Teuf dresse le portrait d'une époque. La condition des femmes et des jeunes filles, la vie sociale, les profiteurs, les remboursements des dommages de guerre qui n'arrivent pas, tout est juste. Un nouveau sans faute avec ce tome 2 qui se dévore d'une traite.

Delcourt, 216 p. n&b, 15,50 €

THIERRY LEMAIRE

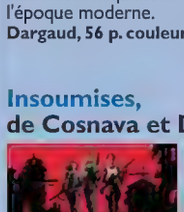
Marina, T.3, Razzias !, de Zidrou et Matteo

Nous vous avons déjà conseillé la lecture de cette excellente série. Fille de doge, Marina a été abandonnée à de sinistres et répugnants pirates, spécialisés dans les enlèvements et les demandes de rançons. Mais la jolie astucieuse a su séduire son violeur, et le temps de la revanche est venu. Elle frappe Venise au portefeuille, en balançant la cargaison des ses galères marchandes à la mer. Les couleurs crépusculaires évoquent la fange de cette opulente cité corrompue, pourrie par les calculs politiciens des Doges. Comme d'habitude, le dessin de Matteo est magnifique, et le scénario alterne les séquences du passé avec l'époque moderne.

Dargaud, 56 p. couleurs 13,99 €

MICHEL DARTAY

Insoumises, de Cosnava et Del Rincon



En 1934, les Asturies espagnoles se révoltent contre le pouvoir de Madrid, prélude à la future Guerre d'Espagne. Albert Camus y est correspondant de guerre, une liberté romanesque des auteurs. Il va rencontrer trois femmes d'horizons différents, les armes à la main, qui se battent contre le fascisme. Les insoumises, Caridad, Fé et Esperanza, revendiquent et obtiennent par leur courage la même place que les hommes au combat. Elles se retrouveront en 1938 à Barcelone pour évacuer des enfants espagnols vers la France, mais l'expédition tourne au drame. Espéranza, la pilote, se bat contre les Allemands en 40. Les trois femmes au destin bouleversé par une naissance imprévue seront sur les barricades de mai 68. Personnages atypiques, ces trois femmes sont des porte-drapeaux, mises en scène avec recul et intelligence. Les femmes, disait Camus, notre seul espoir.

Éd. du Long Bec, 96 p. couleurs, 17 €

JEAN-LAURENT TRUC

© Van Hamme et Simon / LE LOMBARD

Les tribulations d'un jeune Breton aux Indes

70 ans après son apparition dans les pages du premier numéro du *Journal de Tintin* (édition belge), le Lombard publie un nouvel épisode de *Corentin*.

Avec Hergé, Jacobs et Laudy, Paul Cuvelier fait partie des rares auteurs présents dès le début de cette petite publication de 12 pages. Ce dessinateur réaliste très habile n'a pas forcément envie de faire carrière dans la bande dessinée, car il s'intéresse plutôt à la peinture. Il n'a pas non plus l'imagination nécessaire pour rédiger une longue histoire à suivre ponctuée des habituels suspenses de fins de pages, nécessaires pour faire revenir le lecteur la semaine d'après. Et l'on sait désormais que c'est un ami de Hergé, suspecté de complaisance envers l'occupant nazi, qui écrivit de façon anonyme ces premières aventures.

Le jeune Corentin s'embarque de façon clandestine pour échapper aux violences de son oncle. Il sympathise avec le gorille Belzébuth et le tigre Moloch, et finit son périple aux Indes, où il gagne l'amitié du Rajah de Sompur.

Avec un trait détaillé et sensuel, l'auteur déploie un immense talent dans l'évocation des Indes du XVIII[e] siècle ; à une époque où la civilisation de l'image se réduit à la lecture d'illustrés, le soin apporté au rendu des palais indiens et d'une nature exotique dépaysent le lecteur de 7 à 77 ans.

Mais Cuvelier manque de rigueur dans la gestion de sa carrière. Après la série pour jeunes filles *Line*, le moyenâgeux *Flamme d'Argent* et le jeune Indien *Wapi*, il réalise un livre pour adultes chez Éric Losfeld, *Epoxy* (qui sortira un mois avant les événements de mai 68), mélangeant nudité et mythologie, sur un scénario d'un certain Jean Van Hamme qui, justement, fournira les scénarios des deux derniers *Corentin*.

Pour ce nouvel album, le dessinateur Simon adapte un court roman de Van Hamme, publié en 1975 dans un *Tintin Sélection*. Issu de l'école de Jacques Martin, il livre des planches d'un académisme prononcé, conformes à l'œuvre d'origine. De façon inattendue, l'histoire concilie énigme policière, intrigues sentimentales et la confrontation entre deux cultures et conceptions de la vie.

JEAN-PHILIPPE RENOUX

⇨ **CORENTIN**
LES TROIS PERLES DE SA-SKYA
de Van Hamme et Simon,
Le Lombard, 56 p. couleurs, 14,99 €

Quand l'homme est univers

Auteur de la puissante et violente série *Hérakles*, Édouard Cour revient avec un roman graphique qui explore son antithèse, l'art martial le plus pacifique, l'aïkido.

Il y a quelque chose d'évident, à retrouver Édouard Cour dans cette introduction à l'aïkido. Le mouvement, la puissance, étaient déjà des réflexions extrêmement présentes au cœur de sa série précédente, or, qu'est-ce l'aïkido sinon, justement, cette façon d'accueillir l'énergie du combat pour la déplacer et l'utiliser ensuite ? La bande dessinée, art de la séquence, et donc de l'enchaînement, était un support idéal pour rendre compte de cette pratique physique et spirituelle. Édouard Cour fait d'ailleurs le choix de porter le regard sur la création de l'aïkido, plus que sur la vie du grand maître. On sent que c'est bien la philosophie de cet art qui vient l'interpeller.

© Édouard Cour / AKILEOS

Et c'est là qu'il s'épanouit. Dès lors que son crayon peut venir découper le mouvement, pour venir créer de l'énergie. Ses découpages sont toujours aussi réfléchis, toujours autant modulés pour parvenir à atteindre ce but. Notre regard est emporté par l'énergie d'*O Senseï*, par ses postures, par ses simples gestes. L'auteur s'attarde sur tous les détails qui nous permettent de vivre l'instant donné à voir.

Et par delà le découpage, le trait se fait lui aussi modulé, pensé, adapté. Parfois impressionniste, parfois extrêmement précis. Tout à son sujet, Édouard Cour ne refuse aucun obstacle. Il les observe, les prend pour ce qu'ils sont, les contourne et nous offre des cases toutes plus splendides les unes que les autres, dans un récit passionnant.

© Édouard Cour / AKILEOS

Vous ne connaissiez pas l'aïkido? Ce n'est pas grave. Il y a là une belle bande dessinée qui exploite bien les potentiels de cet art, qui va vous le faire découvrir. Pas besoin d'être pratiquant d'arts martiaux pour s'ouvrir à une telle réussite.

YANECK CHAREYRE

⇨ **O SENSEÏ**
d'Édouard Cour, Akileos, 104 p. n&b, 18 €

ANDROIDES

ILS SONT L'AVENIR DE L'HUMANITÉ

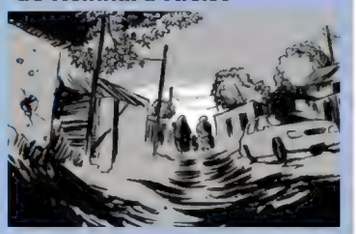
Tome 1 – RÉSURRECTION

DISPONIBLE EN LIBRAIRIE

RECOMMANDÉ PAR Syfy

soleil

Rêve d'Olympe, de Reinhard Kleist



© Reinhard Kleist / BOÎTE À BULLES

Samia Yusuf Omar a réellement existé. Son histoire, bien qu'un peu romancée par l'auteur, a connu une triste fin. Elle est un nom parmi tant de migrants anonymes ayant perdu la vie dans les vagues de la Méditerranée. Reinhard Kleist a été touché par l'histoire de Samia. Celle d'une athlète somalienne ayant participé aux Jeux Olympiques de Pékin, qui fût obligée de quitter son pays et d'émigrer illégalement vers l'Europe pour entretenir son rêve, courir aux J.O. de Londres en 2012. Un rêve qui ne se réalisa jamais puisque la jeune femme est présumée disparue en mer.

L'auteur a voulu incarner ce qui n'est qu'un concept pour beaucoup d'entre nous, l'émigration. Il a voulu nous raconter l'histoire de cette femme qui ne voulait manger le pain de personne. Elle voulait vivre son rêve dans un pays victime de l'oppression de milices religieuses. Alors il a cherché des traces, les rares souvenirs d'elle. Pour rappeler qu'un départ est toujours subi. Que ce sont les meilleurs d'entre eux qui perdent la vie en mer, après avoir connu la peur, la souffrance et l'exploitation en cours de route. Alors Kleist a pris ses crayons, il a mis en scène. Avec son trait fin et affûté, il a redonné vie à cette femme admirable. Parce que nous avons encore et toujours besoin qu'on nous dise que ces victimes anonymes avaient une histoire. Celle-ci s'appelait Samia, et son rêve était olympique.

La Boîte à Bulles, 144 p. n&b, 17 €

YANECK CHAREYRE

Choc, T.2, Les Fantômes de Knightgrave (2e partie), de Colman et Maltaite

Imaginé par Rosy pour les *Tif et Tondu* dessinés par Will, Choc est l'équivalent pour nos deux amis de Doctor Doom, du Red Skull ou d'Octopus pour les Fantastic Four, Captain America ou Spider-Man. Un méchant criminel classieux, intelligent et distingué dans son smoking, énigmatique derrière son heaume. Son passé et ses origines demeuraient inconnus, et Colman décrit donc son enfance malheureuse et traumatisante, ses débuts dans le crime et ses méfaits modernes. Le dessin est d'Éric Maltaite, qui n'est autre que le fils du regretté Will. Avec Tillieux en guest-star mafiosi !

Dupuis, 88 p. couleurs, 16,50 €

MICHEL DARTAY

CEUX QUI SE SOUVIENNENT

D'Edward Sheriff Curtis à Thierry Murat, beaucoup d'artistes ont perpétué ou perpétuent la mémoire des Amérindiens à travers leurs œuvres. Il y a au cœur de cette démarche une empathie profonde, un rejet viscéral du cynisme moderne et, aussi, une forme avouée de romantisme.

© Thierry Murat / FUTUROPOLIS

VÉRITÉS PERDUES

La photographie est un lieu hanté pour l'éternité. Dès son invention, elle s'est évertuée à enrayer la logique implacable du temps et de la mort. L'immédiateté et la fidélité de l'outil incitèrent tout naturellement les précurseurs à se diriger vers le portrait. L'idée que cette technique puisse devenir un art est venue un peu plus tard, dès lors que les moyens le permirent et que les photographes commencèrent à travailler davantage la mise en scène.

Edward Sheriff Curtis, dans la dernière partie du XIXe et le début du XXe siècle, a entrepris un immense travail anthropologique au sein de nombreuses tribus amérindiennes. Son projet aboutit à plus de 50 000 photos accompagnées de notes, d'enregistrements audio et cinématographiques. Une large majorité de ses prises de vues sont des portraits. Les images de Curtis sont mâtinées de tristesse, de poésie mais surtout de dignité face à une mort annoncée. Même si la part d'idéalisation et de mise en scène est certaine et que nombre de ces portraits ont été retouchés, le rendu n'en demeure pas moins authentique. Toutes les manipulations de Curtis sont en effet au service d'une vérité perdue ou en passe de l'être. Le photographe est donc parvenu à concilier deux antagonismes : l'exactitude ethnographique et l'interprétation artistique.

PROCÈS DE L'EXACTITUDE

Etunwan : celui qui regarde n'est pas une biographie en bande dessinée de Sheriff Curtis ; le récit s'inspire néanmoins très fortement de son vécu. Thierry Murat fait référence en outre à quelques œuvres marquantes, comme *Little Big Man*, qui se sont évertuées à réhabiliter les Indiens d'Amérique ; il invite aussi dans ses pages Charles Baudelaire et d'autres auteurs qui ont façonné son propre regard. Un regard qui, à l'instar du poète, fait « le procès de l'exactitude » au profit là encore de la vérité artistique. Cette démarche, qui relève presque de l'autofiction, est soutenue par une narration très intimiste et un dessin épuré. L'investissement de Thierry Murat dans son projet l'atteste d'autant plus.

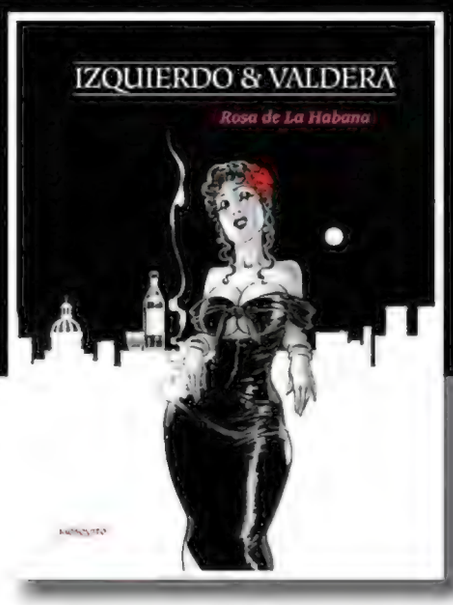
Il y a donc bien une proximité entre Edward Sheriff Curtis et l'auteur de cette bande dessinée. Murat relate la fin d'un peuple, d'une époque et exprime un refus obstiné à se résigner dans l'oubli. En dépit de la pauvreté de certains figurants ou le manque d'interactions entre les personnages, *Etunwan* interpelle par la sensibilité et la mélancolie qui transpirent de ses pages. L'émotion est forte. Authentique.

KAMIL PLEJWALTZSKY

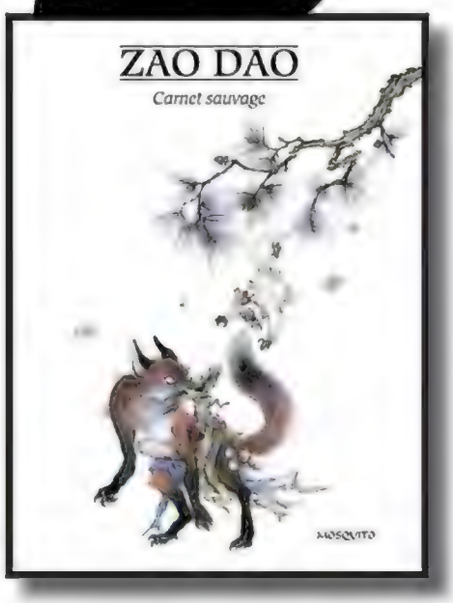
de Thierry Murat, Futuropolis, 160 p. coul., 23 €

MOSQVITO

Izquierdo & Valdera
La nouvelle bande dessinée cubaine



Après *Le Souffle du vent dans les pins,*
le sketch-book de la virtuose chinoise Zao Dao.



www.editionsmosquito.com

Classic Tanguy et Laverdure, T.1, Menace sur Mirage F1, de Charlier et Durand

© Charlier et Durand / DARGAUD

Le succès inespéré des *Buck Danny Classic* a donné l'idée aux responsables éditoriaux de Dargaud de faire la même chose avec le tandem Tanguy et Laverdure. On n'a pas retrouvé un tapuscrit oublié derrière une armoire ou sous un matelas, plus de 25 ans après la disparition de Charlier, il s'agit en fait de l'adaptation en deux parties d'un unique roman publié en 1971 pour la célèbre Bibliothèque Verte, intitulé *L'avion qui tuait ses pilotes*.

Base aérienne d'Istres, 1971 : Tanguy et Laverdure initient un quarteron de pilotes étrangers aux subtilités du pilotage du Mirage F1. Ils ne sont pas devenus moniteurs d'avion pour le plaisir, en fait la production en série va bientôt être lancée et il convient de trouver de nouveaux clients à ce fleuron technologique conçu par Dassault Aviation. L'Armée de l'Air ne saurait en être le seul client, et la France vient de quitter l'OTAN. Malheureusement, toutes les sorties des pilotes invités frisent la catastrophe, et il faut étudier la possibilité d'un sabotage.
En dehors de l'intrigue aérienne principale, entre deux séances de looping et d'atterrissage en urgence, ce séducteur de Laverdure envisage le mariage, mais les parents de sa dulcinée estiment que l'aviation n'est pas un métier sérieux. Le dessin fait penser à de l'Uderzo réaliste !

Dargaud / Zéphyr, 48 p.couleurs, 14 €

JEAN-PHILIPPE RENOUX

Colt Frontier, de Sergio Toppi

Mosquito continue avec persévérance à exhumer l'œuvre de Sergio Toppi qui semble une mine inépuisable : déjà 21 albums publiés depuis 1997, sans compter les nombreux recueils d'illustrations et portfolios. Ici sont regroupées six histoires (dont une en couleurs) de l'Ouest et du Grand Nord initialement publiées en Italie entre 1976 et 1988. Un monde où, entre réalisme et conte, la folie de l'or embrase les âmes de ceux qui vivent dans des cabanes de rondins perdues dans la forêt. Maître de la nouvelle, l'auteur nous éblouit par sa maîtrise de l'écriture tandis qu'il unit hommes et nature dans l'inégalée tapisserie minérale de son dessin.

Mosquito, 94 p. n&b et couleurs, 18 €

VLADIMIR LECOINTRE

Des souris et un homme

Avec *Musnet*, Kickliy déclare sa flamme à l'art, aux impressionnistes et à Claude Monet en particulier. Une balade au ras du sol dans le touffu jardin de Giverny. Un album qui mêle plaisamment aventure et connaissances.

© Kickliy / DARGAUD

Une souris artiste-peintre ? Et pourquoi pas ! Il y a bien un rat chef cuisinier à Paris. En l'occurrence, le feu sacré pour la peinture du dénommé Mus se déclenche par hasard, alors qu'il vagabonde à la recherche d'un emploi. La route du jeune orphelin s'arrête à Giverny, dans la demeure d'un certain Claude Monet, et plus précisément dans un tronc d'arbre où habite l'écureuil Rémi. Celui-ci, peintre de son état, tendance très académique, a besoin d'un assistant. Affaire est faite avec Mus, en échange d'un service : apprendre au souriceau à peindre. Cependant, une fois le jeune apprenti installé dans ses murs, celui-ci n'a d'yeux que pour le travail de l'hôte humain des lieux. C'est décidé, son nom d'artiste sera « Musnet », en hommage à l'auteur des Nymphéas. Décidément, l'impressionnisme n'a pas fini de fasciner. Et en premier lieu Kickliy, dont on sent l'admiration pour ce mouvement pictural qui posa un jalon à la fin du XIX[e] siècle. L'intrigue de l'album, qui tourne autour de la découverte par le jeune Mus de son nouvel environnement et des animaux qui y vivent, est le prétexte à distiller sans indigestion une bonne dose d'informations sur l'art de peindre et les caractéristiques propres aux impressionnistes.

GIVERNY, À HAUTEUR DE SOURIS

Avant toute chose, c'est à une visite guidée de la demeure de Claude Monet qu'invite *Musnet*. Le corps de bâtiment, le jardin, l'étang, le pont japonais, l'allée centrale, rien ne manque dans cette description à hauteur de souris d'un lieu remarquable et chargé en émotions. Le premier tome avait insisté sur la pratique de la peinture en montrant la confection d'une toile, la préparation des couleurs, le maniement d'un pinceau et même le métier de marchand d'art. Le deuxième volume s'intéresse quant à lui aux éléments novateurs liés à l'impressionnisme. Et c'est sans surprise le désir de peindre en extérieur, pour capter les variations de lumière, qui attire l'attention de Musnet. L'influence des estampes japonaises pointe aussi le bout de son nez sous la forme d'une araignée tout droit venue du pays du soleil levant. Dans cette ronde d'animaux anthropomorphisés, Claude Monet n'est qu'une silhouette qui apparaît de temps à autres. Il est pourtant omniprésent, infusant dans l'album sa vision de la peinture. Sous couvert d'un récit initiatique, Kickliy propose ainsi aux jeunes lecteurs de suivre un cours d'Histoire de l'art sans le savoir, tout en s'amusant. Une réussite artistique et éducative, et un plaisir de lecture aussi pour les plus grands.

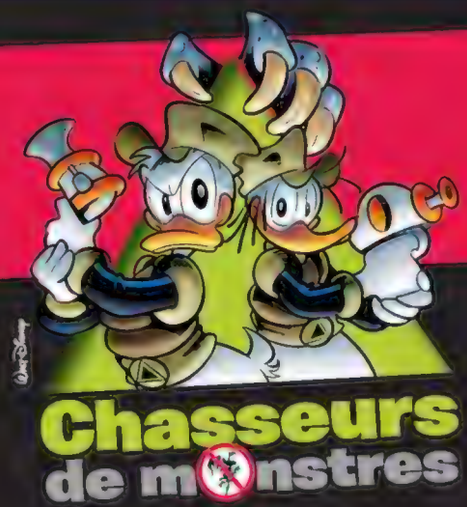
THIERRY LEMAIRE

MUSNET, T.2
LES IMPRESSIONS DU MAÎTRE

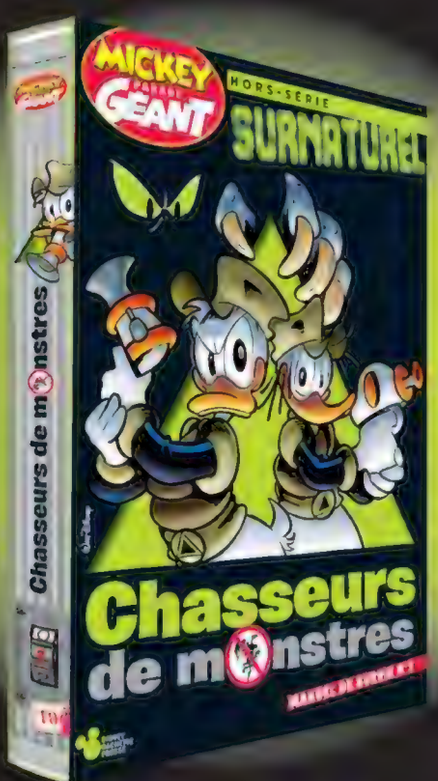
de Kickliy,
Dargaud, 56 p. coul., 12,99 €

TOP SECRET

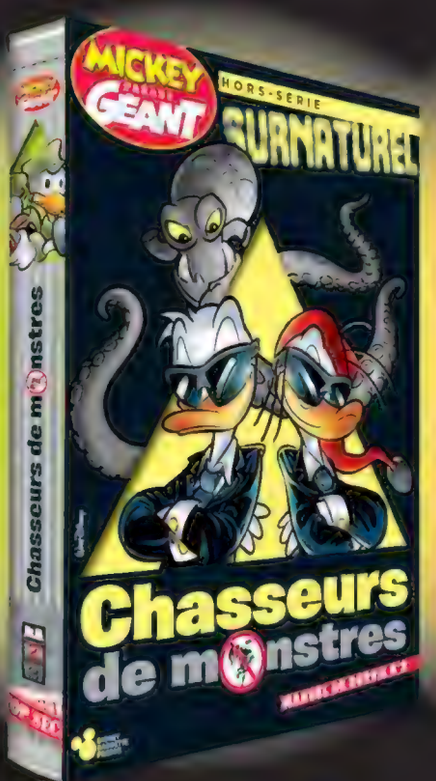
DÉCOUVREZ LA NOUVELLE SAGA



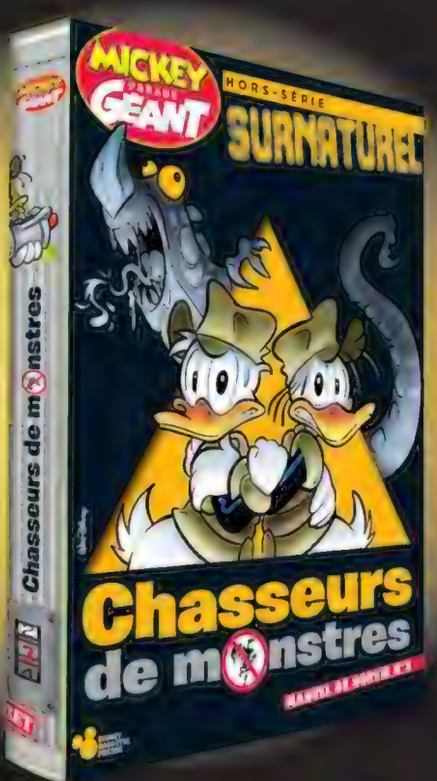
Plus de 900 pages de BD à dévorer !



Tome 1
DÈS LE 6 JUILLET
+ Une boîte de rangement !



Tome 2
DÈS LE 20 JUILLET



Tome 3
DÈS LE 3 AOÛT

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

© Disney
TOP SECRET
DISNEY HACHETTE PRESSE
TOP SECRET
TOP SECRET

Un saut dans le malheur

© Judith Vanistendael et Mark Bellido / LE LOMBARD

La vie n'est qu'un choix sans cesse répété entre l'ennui et le malheur. Devenir écrivain exige parfois de passer de l'un à l'autre et d'accepter l'incertitude d'une existence aventureuse. Miguel, le héro de *Salto*, fait ce saut dans l'inconnu et le danger en devenant garde du corps.

DÉCORUM

Avant de rentrer dans le vif du sujet, il est nécessaire d'expliquer un tant soit peu le contexte. Les deux fléaux de l'Espagne demeurent, encore aujourd'hui, l'Église et le nationalisme. Si l'empreinte du premier s'étiole avec le déclin de la civilisation occidentale, le second trouve un second souffle depuis peu, principalement en Catalogne. L'hystérie identitaire qui caractérise la société de consommation et la politique européenne de destruction des nations y sont pour beaucoup, mais c'est en l'occurrence dans le drame de la guerre d'Espagne que l'E.T.A. trouve ses racines. L'organisation autonomiste se constitue, en effet, en réaction au franquisme et revendique son inspiration marxiste. Elle est exemplaire de cette reconversion systématique d'entités qui passèrent de la résistance à la tyrannie. *Salto* est une bande dessinée qui témoigne en pointillé de cette réalité à travers une autre reconversion qui est celle de Miguel, un marchand de friandises, en Mikel, un garde du corps. Mais c'est avant toute chose l'histoire d'une métamorphose qui va procurer à un homme ordinaire la noirceur nécessaire pour devenir écrivain.

L'écriture est en réalité le seul sujet de fond de l'ouvrage. Même s'il dépeint, avec beaucoup de réalisme, l'ambiance des années où l'E.T.A. sévissait, il ne s'agit en réalité que d'un décorum.

FATUM

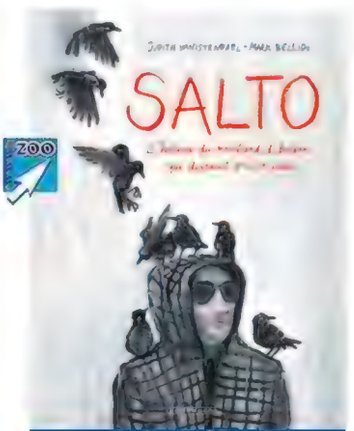
Le récit de Miguel commence dans l'insouciance, les couleurs chamarrées de la province de Castellón et les joies simples de la vie de famille. En dépit de cette quiétude, Miguel s'ennuie de ne pas parvenir à se consacrer à sa passion : l'écriture. Le portrait de ce marchand de friandises est éloquent, presque caricatural. Le trait est en effet un peu forcé ; les couleurs, les expressions, le dessin sont vifs. Miguel se languit dans cette première partie et il faut bien le dire, nous avec…

Le personnage profite ensuite d'une opportunité pour s'exiler, avec femme et enfants, au Pays basque. Il pense que l'activité de garde du corps auprès de personnalités menacées par l'E.T.A. lui apportera ce souffle épique qu'il réclame. Mais son nouvel emploi s'avère très rapidement monotone et stressant ; ses journées s'écoulent dans l'attente et l'immobilité au volant d'une voiture en faction. Et la présence du danger est toujours latente. Pour couronner le tout, la cohésion familiale s'effrite de façon inquiétante. L'ennui demeure, pendant que le malheur s'installe.

Tout porte à croire que le pari de Miquel a échoué, mais non. Au fil des pages, le vendeur de bonbons meurt et se transforme en Mikel – un nom qu'il est contraint d'adopter pour coller à la réalité basque. Mikel apprend à vivre avec la mort, la solitude et prend la mesure de la complexité du monde. Sa vie sentimentale se brouille certes, mais, en contrepartie, il lui est possible de s'enrichir de la complicité de Rose (sa collègue). Mikel flirte en outre avec le danger et avec Ainhoa – une militante basque. Le héros est malheureux, mais il est maintenant prêt à basculer dans l'écriture.

En fait, la maturation du personnage est lente et subtile. Elle se traduit graphiquement par un dessin plus sombre, des variations de composition et quelques partis pris narratifs. Petit à petit, Mikel se remplit ; il gagne en épaisseur et en noirceur. Cette noirceur qui fait la littérature et donc, l'écrivain. Même si Miquel récupère son véritable nom à la fin de l'album, il n'est plus cet homme qu'il croit être redevenu.

KAMIL PLEJWALTZSKY



SALTO

de Judith Vanistendael et Mark Bellido, Le Lombard, 368 p. couleurs, 22,50 €

© Desplechin et Maupré / RUE DE SÈVRES

Adolescence, mode d'emploi

Ce premier tome – sur deux – de l'adaptation d'une série de romans de Marie Desplechin est une plongée dans l'adolescence, réussie, drôle et vitaminée.

Aurore tient un journal. En bonne adolescente, elle n'est pas véritablement à son aise dans ses baskets et ne cesse de changer d'avis. Au fil des pages – du journal comme de la bande dessinée –, elle s'attache à ses relations avec ses deux sœurs, ses parents, ses grands-parents, ses amies et ses premiers amours. Rien n'est simple et Aurore alterne euphorie et neurasthénie, mais cela ne l'empêche guère de garder, en toutes circonstances, un sens de l'observation particulièrement aiguisé et caustique.

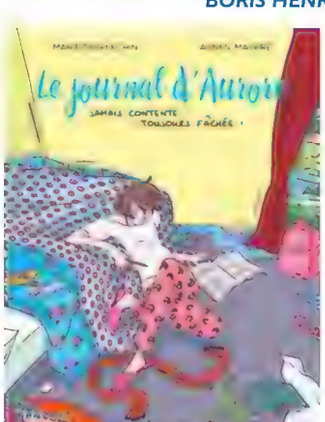
DES PARTIS PRIS JUDICIEUX

Le texte, d'une grande justesse, est constamment drôle, voire hilarant. La mise en page, plutôt dynamique, supprime parfois les cases, notamment pour enchaîner des situations assez proches. Le dessin repose lui aussi sur la vivacité, notamment par les postures des personnages, rendant par exemple compte, chez Aurore, de l'alternance entre énergie débordante et abattement profond. Quant aux couleurs, variées et acidulées, elles apportent un grain de folie supplémentaire. Les partis pris adoptés conviennent donc parfaitement au propos : Aurore, sa famille et ses amies également adolescentes prennent corps sous nos yeux, comme si elles n'étaient pas des créatures d'encre et de papier, mais des êtres en chair et en os.

Autre point positif qui pourrait faciliter l'accès des adolescents à cette bande dessinée : son prix tout à fait raisonnable (15 euros) compte tenu de la pagination (144 pages couleurs).

Le Journal d'Aurore a donc de nombreuses qualités pour devenir un classique de la BD pour ados !

BORIS HENRY



LE JOURNAL D'AURORE, T. 1

de Marie Desplechin et Agnès Maupré, Rue de Sèvres, 144 p. couleurs, 15 €

© Vehlmann et Cruchaudet / SOLEIL

1001 FAÇONS DE PARLER DE SEXE

D'entretiens qu'il a réalisés, Fabien Vehlmann tire des nouvelles érotiques variées et souvent surprenantes, superbement mises en images par Chloé Cruchaudet.

L'Herbier sauvage marque probablement une nouvelle étape – un tournant ? – dans l'œuvre de Fabien Vehlmann. Il écrit ici non pas un scénario, mais des nouvelles. L'élément déclencheur à cela ? « *C'était un défi multiple, en fait : l'envie de sortir des sentiers que j'emprunte habituellement, en essayant d'écrire un livre sur la sexualité (un sujet que je n'avais jamais réellement abordé), qui plus est sans passer par le média BD. Ensuite, en réfléchissant à la forme que pourrait prendre ce projet, l'idée de faire appel à des contributrices et contributeurs anonymes s'est imposée à moi, de manière à ne pas rester centré sur "ma" vision de la sexualité, mais d'essayer au contraire de collecter le plus d'avis et d'opinions possibles. Et ça a marché au-delà de mes espérances : beaucoup plus de gens sont prêts à parler librement de cul qu'on ne pourrait le croire !* ».

L'ABSENCE DE TABOUS

Les nouvelles sont tour à tour tendres, touchantes, drôles ou cruelles. Dès les premières, apparaissent la grande délicatesse et le respect de Fabien Vehlmann à l'égard des récits qui lui ont été confiés.

© Vehlmann et Cruchaudet / SOLEIL

Ici, point de tabous – il est par exemple question d'amour à trois avec une femme en fauteuil roulant –, mais une ouverture sur l'autre qui reflète une écoute attentive et bienveillante. Il est question de relations hétérosexuelles comme homosexuelles, entre jeunes ou personnes âgées, à deux ou à bien plus, au sein du couple ou adultères, aux pratiques simples ou particulièrement créatives et débridées, pouvant faire appel à des éléments extérieurs (de la nourriture) ou reposant sur une manipulation… Ces nouvelles rapportent parfois, non plus des actes, mais des discussions, rêves ou fantasmes. Elles sont souvent fascinantes, notamment parce qu'elles pointent des détails aux effets impressionnants, comme un orgasme généré par une simple présence. Elles livrent des considérations techniques ou singulières (quant à la masturbation, l'orgasme…) et abordent la saturation sexuelle ou les effets révélateurs que peut avoir une chimiothérapie. Plus largement, il y est régulièrement question d'expériences et ces nouvelles sont, en quelque sorte, des récits d'apprentissage. Elles permettent d'avoir une vision riche, plurielle et intense de la sexualité et de ses possibles. Elles possèdent ainsi une portée sociologique, voire philosophique. Leur réunion fait de ce recueil un ensemble passionnant.

DE LA BELLE OUVRAGE

Ce livre copieux est également un bel objet, certaines pages se dépliant, donnant toute leur ampleur aux dessins de la talentueuse Chloé Cruchaudet. Ceux-ci, judicieux et magnifiques, sont à la fois crus et élégants, sensuels et drôles, poétiques et cocasses – comme en témoigne l'illustration de la nouvelle intitulée *Prestidigitation*. Ils jouent sur le

© Vehlmann et Cruchaudet / SOLEIL

côté aqueux – en un seul mot… – de sa mise en couleur, s'attachant aux peaux, à leur texture comme à leur manière de prendre la lumière. Les compositions et le choix des cadrages sont fréquemment réjouissants. Ces dessins distillent une certaine malice et révèlent le sens aiguisé de l'observation de Chloé Cruchaudet. Le plaisir procuré par cet ouvrage provient aussi pleinement de ses illustrations.

BORIS HENRY

⇨ L'HERBIER SAUVAGE
de Fabien Vehlmann et Chloé Cruchaudet, Soleil, coll. Noctambule, 166 p. coul., 17,95 €

LOLA STAR : RENCONTRES DU 3e TYPE

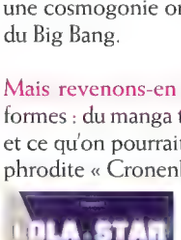
Bastien Vivès a commencé à dessiner très jeune et a vite trouvé un de ses sujets de prédilection : les seins. Moralité, le talent d'un dessinateur peut se révéler grâce à des dessins érotiques, et qui sait quels genres il pourra explorer plus tard. Retenez donc bien ce nom : NevraX, auteur et dessinateur de la trilogie *Lola Star*.

© NevraX / TABOU

Né à Nancy en 1974, il se passionne pour les sciences, et en particulier la géologie pour devenir paléontologue. Oui, comme Sam Neill dans *Jurassic Park* ou Ross Geller dans *Friends*. Un bon point. Mais pour atteindre son rêve, il faut passer par les cases arithmétique et physique, domaines sur lesquels il se casse les dents. NevraX se réoriente finalement vers le dessin, qu'il pratique depuis toujours. Direction l'école prestigieuse Émile Cohl à Lyon. Le voilà bientôt diplômé en création numérique et fourmillant de projets. Magie des rencontres à Angoulême, NevraX y croise la route des éditions Tabou. Le début d'une belle histoire nommée Lola. Une jolie rousse sur laquelle repose le sort de l'humanité, oui comme Leeloo dans le *Cinquième Élément* de Luc Besson. Référence sans doute assumée par l'auteur quadra.

Avertissement : Lola est sans doute la BD érotique la plus SF que vous lirez, ou la BD de science-fiction la plus sexy. Si l'héroïne est nue 99 % du temps, avec de jolis plans en contre-plongée à la Russ Meyer (NevraX connait ses classiques), ce troisième et dernier tome ne comporte que deux scènes de sexe sur 48 pages. Mais ces dernières sont si attendues et détonnantes qu'elles méritent à elles seules la lecture parfois un peu laborieuse de l'ouvrage. En effet, NevraX prend le temps de développer tout un univers. Vous voyez les scènes d'explications parfois interminables au Sénat dans *Star Wars* ? Il faut en passer par là pour poser les jalons de l'histoire. Eh bien là, c'est pareil. Et tout le monde n'a pas le talent d'Alexandre Astier *(L'Exoconférence)* pour rendre la science passionnante et drôle. Mais en faisant un petit effort, on découvre une cosmogonie originale et une origine possible du Big Bang.

Mais revenons-en au sexe. Il y figure sous deux formes : du manga type « tentaculaire » *(Shokushu)*, et ce qu'on pourrait appeler de l'onanisme hermaphrodite « Cronenbergien ». C'est assez rare pour être souligné, non ?



À noter que ce troisième volet des péripéties spatiales de Lola peut se comprendre et s'apprécier indépendamment des précédents.

Alors, prêts à embarquer ?

LOUISA AMARA

➪ **LOLA STAR, T.3, IMPLOSIONS**
par NevraX, Tabou, 48 p. couleurs, 15 €

LOLA STAR
NEVRAX
Un voyage érotique sidéral...

Lola Star (1) : Soumissions	Lola Star (2) : Mutations	Lola Star (3) : Implosions
978-2-35954-022-2	978-2-35954-027-7	978-2-35954-103-8
48 pages couleurs	48 pages couleurs	48 pages couleurs
15 €	15 €	15 €

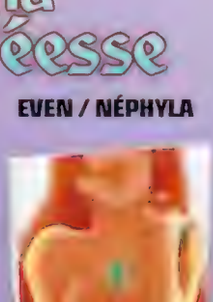
ROOM SERVICES
FARGO

Un groom pas comme les autres !

Room services
978-2-35954-021-5
48 pages couleurs
15 €

La Déesse
EVEN / NÉPHYLA

2e édition
Inclus : 6 pages inédites !



La Déesse
978-2-35954 098-7
56 pages couleurs
15 €

Tabou BD
la bande dessinée sans interdit
www.tabou-editions.com
Contactez-nous dès maintenant : 01 64 24 70 38
Diffusion : CED-CEDIF — Distribution : DILISCO

zoom

Parker Lewis ne perd jamais ! Intégrale saison 1

Dans les années 90 débarquait sur les écrans français la série *Parker Lewis*. Sur le papier, rien d'original : la vie d'un lycée américain avec ses intrigues adolescentes et ses grands casiers fourre-tout (qu'on enviait très fort ici). Mais là où *Parker Lewis* se démarquait, et a de ce fait marqué nombre de trentenaires, c'était par son humour joyeusement absurde, ses gags à répétition, ses trouvailles visuelles, le fameux regard caméra de Parker analysant la scène en cours et les quelques formules récurrentes qui ont fait date – notamment la légendaire *« synchronisation des montres »*. Aujourd'hui l'occasion nous est donnée de redécouvrir cette série en VO, et force est d'admettre que tout n'a pas bien vieilli... Dieu merci, Larry Kubiac, conformément à nos souvenirs, reste ce géant brutal qui mangeait des poissons vivants.

Un coffret DVD Condor / Showshank

OLIVIER PISELLA

All Things Must Pass: The Rise and Fall of Tower Records

Colin Hanks signe un documentaire tout mignon sur la grandeur et la décadence de la mythique chaîne américaine de magasins de musique Tower Records. En 1999, l'enseigne affichait fièrement son milliard de dollars en chiffres d'affaires. Sept ans plus tard, elle faisait faillite. *All Things Must Pass* est également un portrait du rebelle hédoniste Russ Solomon, fondateur de Tower Records, refusant de choisir entre qualité et exhaustivité. Outre le récit historique se superposant avec l'évolution de la musique, on s'amusera sur le fait que la consommation de cocaïne des vendeurs passait souvent en frais professionnel, ou que Dave Grohl, le batteur de Nirvana et *frontman* des Foo Fighters, fit partie de la famille. Le revers de la médaille réside toutefois dans l'excès de révérence dont fait preuve Colin Hanks qui se montre trop conciliant sur la question de la démesure et de la rapacité, deux racines évidentes ayant condamné *in fine* Tower Records.

Un DVD Universal Vidéo

JULIEN FOUSSEREAU

The Heroic Legend of Arslan

Changement d'univers pour Hiromu Arakawa : après *Full Metal Alchemist*, *The Heroic Legend of Arslan* prend place dans un univers medieval teinté d'*heroic fantasy* où deux nations s'affrontent. Un roi déchu en fuite forme une équipe de guerriers pour reconquérir son trône. Puisant dans la civilisation islamique, *The Heroic Legend of Arslan* n'hésite pas à traiter des questions de l'esclavage et de la religion. Le dynamisme des combats, bien qu'anachronique, est appréciable, moins le rythme décousu.

Un coffret DVD Universal Vidéo

JF

AU-DELÀ DES MOTS...

Ovationné à Cannes, *La Tortue rouge* marque l'entrée de Michael Dudok De Wit dans la cour des très grands. Fable contemplative et hypnotique sur la solitude et la force des liens familiaux, ce premier long-métrage démontre, en outre, la capacité du studio Ghibli à se réinventer.

© Studio Ghibli - Wild Bunch

La genèse de *La Tortue rouge* mérite d'être contée : Vincent Maraval de Wild Bunch visitait le studio Ghibli en 2008 quand Hayao Miyazaki lui montra le court-métrage *Father and Daughter* de Michael Dudok de Wit avec la ferme intention de coproduire son prochain film. Un sacré coup de chance pour le réalisateur hollandais, talent prometteur, mais dont le passage au long-métrage se faisait attendre. Cela valait le coup d'attendre huit ans tant cette coproduction franco-japonaise impressionne par son brassage de cultures et ses choix narratifs radicaux lui conférant une universalité et une intemporalité qui sont la marque des classiques instantanés.

TORTUE GÉNIALE

Un homme échoue sur une île déserte. Paniqué, il s'ingénie à construire un radeau de fortune qui se retrouve systématiquement fracassé par une tortue rouge. Ivre de rage, il retourne le reptile sur le dos une fois à terre. Avant une métamorphose... L'histoire importe moins ici que la force expressionniste et sensitive d'un film qui opte pour une absence totale de parole. En cela, Dudok de Wit reste fidèle à sa croyance absolue à la seule narration par l'image et le son. Avec Isao Takahata venu lui prêter main forte, Dudok de Wit signe une splendeur visuelle où la ligne claire des personnages fusionne en grâce avec des flots déchaînés dignes d'Hokusai. Le tout est au service d'une histoire superbe que l'on croirait échappée d'un folklore ancien sur le rapport symbiotique de deux êtres, à mi-chemin entre la Genèse et un conte d'Andersen. Chef-d'œuvre.

JULIEN FOUSSEREAU

⇨ LA TORTUE ROUGE
de Michael Dudok de Wit, animation, 1h20, en salles

LA FORCE DES SOUVENIRS

Donner suite au génial *Monde de Némo* laissait craindre un opportunisme trop présent chez Disney. Au contraire, *Le Monde de Dory* se révèle empreint d'une grande finesse par ses thématiques existentielles sur la mémoire, le traumatisme et la perte.

© The Walt Disney Company France

Sans atteindre les sommets conceptuels d'un *Vice-Versa* ou la portée mélancolique de *Là-Haut*, *Le Monde de Dory* contient le meilleur de la signature de Pixar. En termes de suite, il surclasse sans mal les tentatives récentes de prolonger la magie de *Cars* et *Monstres et Cie*. Peut-être parce que, justement, il interroge avec un sens éclairé de la symétrie *Le Monde de Némo*. Il y a 13 ans, Marlin, un poisson clown d'une surprotection pathologique, partait à la recherche de son fils jusqu'aux antipodes. Aujourd'hui, les soubresauts de la mémoire déficiente de Dory la poussent à retrouver ses parents près des rivages californiens.

PEUR DE TOUT CONTRE... PEUR DE QUOI DÉJÀ ?

Bien sûr, *Le Monde de Dory* regorge de moments comiques, les nouveaux personnages comme Hank, le poulpe morose, Destiny le requin baleine myope comme une taupe ou le duo hilarant de lions de mer sont tout autant de géniales trouvailles qui, cependant, tendent à injecter dans le récit un appui trop mécanique dans la clownerie. Mais ce serait passer à côté de ces authentiques tranches d'émotions, tels les flash-back dans la petite enfance de Dory, à même de trouver un écho dans les peurs les plus fondamentales que peuvent ressentir des parents face aux limitations handicapantes de leur enfant. C'est au cœur de ses plans mettant un poisson chirurgien à la mémoire immédiate en berne face à l'immensité du grand nulle part océanique que ressort la complexité moraliste et émotionnelle du *Monde de Dory* : celle qui conjure à cette héroïne positive de toujours nager droit devant soi... car on pourrait y faire de belles rencontres.

JF

⇨ LE MONDE DE DORY
d'Andrew Stanton et Angus McLane, animation, 1h42, en salles

SEFA

ジャパンエキスポ

Japan Expo

17e IMPACT

LE PLUS GRAND RENDEZ-VOUS DES FANS DE CULTURE JAPONAISE

7 ▶ 10 JUILLET 2016

PARC DES EXPOSITIONS PARIS-NORD VILLEPINTE

VENEZ FÊTER LES 10 ANS DE FAIRY TAIL !

PIKA EDITION

Hiro MASHIMA

GUEST OF HONOR 2016 MANGA

FÊTEZ POKÉMON ! AVEC LE DIRECTEUR DE GAME FREAK.INC

Junichi MASUDA

GUEST OF HONOR 2016 VIDEO GAME

DREAMLAND REVIENT À JAPAN EXPO !

PIKA EDITION

Reno LEMAIRE

FRENCH TOUCH

RETROUVEZ • TOUTES LES FESTIVITÉS SUR

www.japan-expo-paris.com

#japanexpo

MANGA • ANIME • JEUX VIDÉO • MUSIQUE • MODE • TOURISME • ART MARTIAUX • TRADITIONS • BIEN-ÊTRE • GASTRONOMIE

LES TICKETS SONT EN PRÉVENTE SUR WWW.JAPAN-EXPO-PARIS.COM ET DANS LES RÉSEAUX HABITUELS

TARIFS PRÉVENTES ▶ Jeudi : 12€ • Vendredi : 17€ • Samedi : 22€ • Dimanche : 17€ • Forfait 4 jours : 56€ • Billet Zen : 80€

FRANCEBILLET : Fnac • Carrefour • Géant • Magasins U • Intermarché • www.fnac.com • www.carrefour.fr • www.francebillet.com • 0 892 684 694 (0,40€/min)

TICKETMASTER : Ticketmaster.fr • Auchan, Cora, Cultura, E.Leclerc • 0 892 390 100 (0,34€/min)

LES TICKETS SONT ÉGALEMENT EN VENTE À L'ENTRÉE DU FESTIVAL !

TARIFS SUR PLACE ▶ Jeudi : 15€ • Vendredi : 20€ • Samedi : 25€ • Dimanche : 20€ *forfait 4 jours et billet zen disponibles uniquement en prévente*

HORAIRES ▶ Tous les jours : 10h - 18h • Entrée à 9h pour les détenteurs de tickets achetés en prévente

ACCÈS ▶ RER B - Station Parc des Expositions • Autoroute A1 ou A3, puis A104 - Sortie 2 : Parc des Expositions *(accès visiteurs)*

fnac FLIXBUS MANGAS LA CHAÎNE 100% JAPANIME BedyCasa Virgin RADIO POP ROCK ELECTRO 103.5 NRJ SNCF NOLIFE CANAL BD LIBRAIRIES

Illustration : Aurore - © SEFA EVENT • Japan Expo est une marque déposée par SEFA EVENT • SEFA EVENT-EURL au capital de 100 000 € • 493 919 146 RCS BOBIGNY

Doom
Bethesda Softworks

© Bethesda Softworks

Rhaaaaaa, *Doom !* Ce défouloir jouissif du siècle dernier à une époque où les écrans cathodiques de PC pesaient plus lourds que les unités centrales peut plonger le *gamer* avec de la bouteille dans une nostalgie profonde. Et l'idée qu'id Software fasse un reboot de ce monument fondateur du FPS avait de quoi inquiéter. Il n'en est rien. *Doom* cuvée 2016 fusionne parfaitement le shoot à l'ancienne empreint de vitesse, sans régénération abusive, ni *level design* faisant office de tir aux pigeons dans une fête foraine avec la modernité.

L'architecture des niveaux en arènes à nettoyer d'un surnombre d'ennemis démoniaques aussi débiles que véloces et agressifs contraint le joueur à retrouver les réflexes de l'ancien temps : mobilité de tous les instants pour éclater du monstre. Le système de finish en action contextuelle selon un timing précis est l'apport de cette modernité susnommée où il sera nécessaire de démembrer du monstre ou lui écraser la gueule à la Rangers en titane contre des kits de survie ou des munitions. On pourrait presque parler d'une danse mortelle cathartique, des entrechats brutaux sur des rivières de sang avec, dans la fosse d'orchestre, le plus beau des chants de haine. Rhaaaaa !

Disponible sur PC, PS4 et Xbox One

JULIEN FOUSSEREAU

Kirby Planet Robobot
Hal Laboratory

Avec *Planet Robobot*, la tendance selon laquelle Kirby s'épanouirait davantage sur 3DS que sur Wii U se confirme. Notre boule rose gobe-tout doit faire face à une invasion de robots venus perturber son environnement paisible…. Et Hal Laboratory de refaire parler son expertise dans le platformer 2D amélioré avec ses jeux de profondeurs et les capacités de Kirby toujours plus délirantes à mesure qu'il engloutit la piétaille ennemie. L'arrivée des phases « mecha » apporte un sérieux punch avec ses transformations spectaculaires dès que son scan analyse les ennemis aux alentours dans une saga plutôt réputée pour sa facture toute mignonne. Et si le studio japonais ne révolutionne pas franchement la saga, sa réalisation irréprochable, notamment dans la fluidité des animations, est à saluer.

Exclusivement sur Nintendo 3DS

JF

LE PIÈGE DU JEUNISME

En 14 ans, les Franco-Ukrainiens de Frogwares ont su faire leur trou avec la licence d'aventure réflexion du plus fin limier de Baker Street. Néanmoins, *The Devil's Daughter*, leur petit dernier, ne cesse de souffler le chaud et le froid.

© Frogwares / Bigben Interactive

N'y allons pas par quatre chemins : *Sherlock Holmes: Crimes and Punishments* était l'accomplissement d'une saga débutée en 2002 (voir *Zoo* n°54). Là, tous les indicateurs étaient au vert, entre le souci formel poussé enfin à la hauteur, un système de navigation / déduction totalement repensé dans les enquêtes (passionnantes) et surtout une possibilité de condamner ou d'absoudre le coupable désigné. Pour donner dans la métaphore œnologique, le duo Frogwares / Focus Home Interactive affinait son processus de vinification d'une franchise ayant pris le temps de s'affirmer davantage à chaque nouvelle vendange de retours clients par le passé. À croire que *Crimes and Punishments* était le millésime.

OXYDATION

Entre-temps, Frogwares a troqué Focus Home Interactive pour Bigben. Faut-il voir là quelques choix assez fâcheux comme le rajeunissement étrange de Sherlock et Watson (alors que *The Devil's Daughter* fait directement suite à *Crimes and Punishments*) ? Cette question mérite d'être posée car un nombre important d'éléments trahit une volonté d'étendre le public visé. Les fondamentaux d'investigation sont respectés et *The Devil's Daughter* s'en acquitte plutôt bien avec quelques bons casse-têtes. Hélas, comme si Bigben espérait draguer des fans de shooter, les phases d'enquêtes sont parfois polluées par des séquences nerveuses riches en actions contextuelles rapides et surtout extrêmement mal ficelées quand l'habitué pestera trop souvent à force d'être pris par la main. Pourtant, chacun sait que l'on n'attrape pas des mouches avec du vinaigre…

JULIEN FOUSSEREAU

⇨ SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER
Frogwares / Bigben Interactive, aventure / réflexion, disponible sur PC, PS4, Xbox One

VIVÈS LA BASTON !

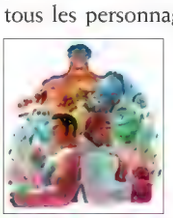
Quand un petit studio français dingue de jeux de baston louche sur *LastMan* de Bastien Vivès, cela donne *LASTFIGHT*, titre sympathique mais auquel il manque un sérieux peaufinage.

Avec *LastMan*, Bastien Vivès dynamitait intelligemment les codes du manga *shônen* par la grâce de son trait épuré et la redéfinition du récit initiatique à la Toriyama. Piranaking y a forcément vu une matière séduisante pour développer son premier jeu de baston. *LASTFIGHT* s'inspire fortement de *Power Stone*, un titre culte de Capcom sorti sur la mythique Dreamcast en 1999. Dans une arène en 3D, jusqu'à quatre combattants en deux équipes peuvent se mettre la peignée en jouant des pieds et des mains ou en se lançant des objets et des armes. Sont également générés aléatoirement des *power ups* pouvant transformer momentanément un des hargneux en monstre surpuissant. Bref, l'ADN de *LASTFIGHT* repose sur un caractère offensif et un bon timing pour enchaîner les soufflets…

UN PEU VIDE, JEUNE HOMME

Le panel de combattants est limité mais brasse différents styles de combats. Et force est de constater que le cœur du gameplay tient bien la route entre frappe faible ou lourde, jauge de furie, roulade et blocage. Pourtant, cela ne fait pas tout. Il manque à *LASTFIGHT* un degré propre de finition : sitôt le mode histoire abracadabrantesque torché avec Richard Aldana et Duke Diamonds en 40 minutes douche comprise et un mode versus en local – l'absence d'un mode en ligne est plus que regrettable –, l'envie de passer à autre chose se fait rapidement sentir, surtout pour 15 €. Et vu la généralisation des patches correctifs dans le jeu vidéo contemporain, on ne serait pas contre un mode histoire étendu à tous les personnages, des arènes plus travaillées et riches en pièges, ou un mode entraînement. Bref, au boulot, mesdames et messieurs de Piranaking.

© Piranaking



JF

⇨ LASTFIGHT
Piranaking, jeu de combat, sur PC et bientôt sur consoles

02 > 04.09.2016

Des activités BD tout au long de l'année sur
www.visit.brussels/comics

visit.brussels

DISPONIBLE

JEU EN FRANÇAIS

12
www.pegi.info

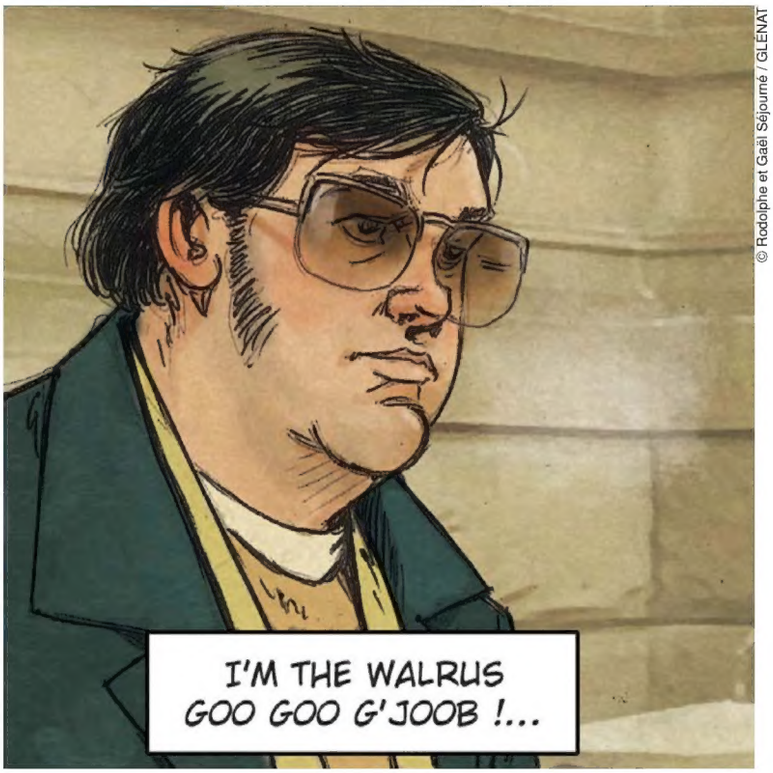
NIS America ATLUS PS4 PS3 PSVITA

© ATLUS. © SEGA. All rights reserved. Published by NIS America, Inc.
"PS4", "PS3", and "PSVITA" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.

En pages suivantes, les bonus de Zoo Japan Expo 2016

Imagine there's no Lennon

Dans la collection « J'ai tué… », je demande l'assassin de l'auteur d'*Imagine*. Avec application, Rodolphe et Gaël Séjourné reviennent sur les motivations de Mark Chapman, l'homme qui bredouilla le 8 décembre 1980 aux alentours de 23h00 sous le porche du Dakota building, *« J'ai tué John Lennon »*.



© Rodolphe et Gaël Séjourné / GLÉNAT

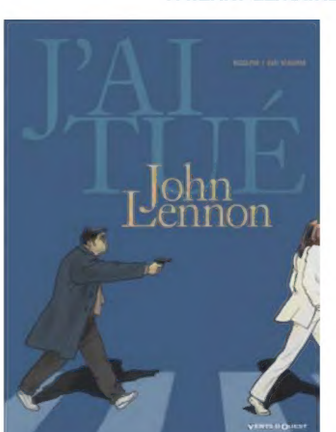
Et si le titre très officieux de cinquième Beatle n'était attribué ni à Brian Epstein (le manager qui a fait passer le groupe dans une autre dimension), ni George Martin (le producteur qui les a accompagnés et conseillés lors des séances d'enregistrement aux studios d'Abbey Road), et encore moins Pete Best (leur premier batteur, remplacé par Ringo Starr avant la signature du premier contrat chez Parlophone) ? Et si, de manière dramatiquement ironique, ce titre était attribué à Mark Chapman, un obscur gardien de nuit dont le passage à la postérité est dû à un geste insensé, inexplicable, l'assassinat de John Lennon ? Le principal intéressé, venu à New York depuis sa résidence d'Hawaï pour commettre son forfait, n'aurait pas refusé un tel honneur. Loin de là. C'est en tout cas ce qu'avance Rodolphe, qui s'invite dans la tête de Mark Chapman pour en extirper motivations, pulsions et névroses, afin de proposer une explication plausible à un crime qui bouleversa et stupéfia autant le monde que celui de John F. Kennedy 17 ans plus tôt. Le scénariste respecte en cela le concept de la collection « J'ai tué… », lancée l'année dernière chez Vents d'Ouest, qui ausculte et tente de reconstituer les zones d'ombre d'assassinats célèbres. La teneur de *J'ai tué John Lennon* est toutefois très différente de celle des précédents volumes. Les meurtres de François-Ferdinand, Marat, et a fortiori Abel et Philippe II de Macédoine n'ont en effet pas la même documentation que celui de l'ex-leader des Beatles. Mark Chapman est toujours vivant, dans une prison à l'est de Buffalo (New York), et a donné un certain nombre d'interviews depuis son incarcération à perpétuité. Son procès, ainsi que les conclusions des psychologues qui se sont penchés sur son cas, dressent également un tableau assez précis des mécanismes qui ont conduit Chapman à l'irréparable.

TUER L'IDOLE

Un livre (*Let Me Take You Down: Inside the Mind of Mark David Chapman, the Man Who Killed John Lennon*) a été écrit en 1992 par Jack Jones, l'un des interviewers. Son adaptation cinématographique intitulée *Chapter 27* sortit en 2007. Rodolphe s'inscrit dans cette lignée, résistant à la tentation du chant des sirènes complotistes qui voient la main de la CIA et / ou du FBI derrière les projectiles de calibre 9 mm. La lecture de *J'ai tué John Lennon* n'apportera donc pas grand-chose de neuf aux connaisseurs, mais proposera aux autres un résumé clair des dernières heures passées par l'assassin avant d'appuyer cinq fois sur la détente. La reconstitution des faits et des décors est très fidèle. L'hôtel Sheraton dans lequel Chapman descend, le Dakota building près de Central Park où habitent John et Yoko (et d'autres hôtes de marque), l'album *Double Fantasy* sorti 15 jours plus tôt, la ville de New York au début des années 80, tout plonge le lecteur dans une époque qui voit le retour aux affaires musicales de John Lennon après cinq ans de mutisme, occupé à élever son fils Sean. Dans cette perspective, le geste de Chapman est d'autant plus incroyable. Mais trouve son explication dans des motifs psychologiques d'une banalité affligeante. La bande dessinée dresse avec justesse et finesse le portrait d'un déséquilibré, fan des Beatles, rongé par un rapport amour / haine avec le compositeur de *Strawberry Fields Forever*. Pour cet homme dont la vie est chaotique et sans relief, les *Fab Four* sont à la fois un exemple à suivre et la matérialisation de ses propres limites. Chapman n'atteindra jamais leur degré de célébrité et trouvera dans la destruction de son idole un soulagement à ses frustrations. *J'ai tué John Lennon* participe à souligner ce fantastique gâchis.

THIERRY LEMAIRE

© Rodolphe et Gaël Séjourné / GLÉNAT



J'AI TUÉ JOHN LENNON

de Rodolphe et Gaël Séjourné, Vents d'Ouest, 56 p. couleurs, 14,50 €

© Dodson et Dorison / GLÉNAT

NI DIEU, NI MARX

Pour sauver l'Amérique du fanatisme, rien de tel qu'une super héroïne aguichante et délurée. Reste à savoir ce qui sauvera l'Amérique de *Red Skin*...

Après la déception que suscita le dernier volume de la série *Songes*, Terry Dodson revient à la bande dessinée franco-belge avec *Red Skin*. À l'instar de Frank Cho, Dodson séduit principalement un lectorat masculin qui apprécie la rondeur de ses dessins et la plastique très avantageuse de ses héroïnes. Mais contrairement à l'auteur de *Liberty Meadow*, Terry Dodson a su s'entourer la plupart du temps de bons scénaristes. Les lecteurs de comics ont pu apprécier notamment son association avec Mark Millar (*Spider-Man : le dernier combat*) ou Kevin Smith (*Spider-Man / Black Cat : l'enfer de la violence*).

L'échec scénaristique de *Songes* l'a malheureusement catalogué, en France, parmi les auteurs qui misent sur l'érotisme pour pallier la pauvreté de ses récits – ce qu'il n'est pas. La couverture du premier tome de *Red Skin* semblait l'attester un peu plus. Mais l'histoire concoctée par Xavier Dorison dément les soupçons de complaisance que l'on pouvait allouer à la série et à son dessinateur. Si l'érotisme est bel et bien présent, il est dosé avec parcimonie et à bon escient.

© Dodson et Dorison / GLÉNAT

SUPER PATRIARCHE...

L'intrigue de *Red Skin* se déroule au milieu des années 70, au moment où les mouvements puritains les plus radicaux tentent de reprendre le dessus dans une Amérique qui glisse sans vergogne dans la libération sexuelle. Vera Yelnikov, un agent du K.G.B., est expédiée outre-atlantique pour contrecarrer les desseins d'une sorte d'ange exterminateur qui se plaît à décimer ceux qu'il juge luxurieux. Sa cible de prédilection étant l'industrie pornographique et, plus particulièrement, les productions de Lew Garner.

Moscou s'inquiète en outre du fait que Jacky Core, le fer de lance des puritains, puisse briguer un mandat de parlementaire et influer sur la course aux armements. Afin de décrédibiliser son action et celle du mystérieux fanatique, le gouvernement Russe suggère à Vera d'endosser un costume de super héroïne au service des mouvements pacifistes et hédonistes.

Le second volet de la série approfondit la galerie de portraits entrevue dans l'épisode précédent. Vera met au point son opération de séduction auprès de la population et, surtout, de Lew, à qui elle sert de femme à tout faire. Elle continue aussi à découvrir les facettes de cette Amérique en proie à de profonds bouleversements. Pendant ce temps, ses adversaires échafaudent plusieurs actions afin de remporter la guerre médiatique – la seule qui importe véritablement...

... CONTRE SUPER MATRIARCHE

En dépit de ses extravagances et de son manichéisme affiché, *Red Skin* s'avère plus subtil qu'il n'y paraît. Les intégristes religieux en prennent pour leur grade dès l'amorce de l'histoire, certes. Mais leurs adversaires n'en ressortent pas plus grandis. Ils sont en effet dépeints comme de simples instruments au service du régime soviétique. Le Kremlin considère, à juste titre, qu'une société engluée dans la consommation et la lascivité néglige ses ennemis. Le machiavélisme soviétique ne fait donc pas l'ombre d'un doute.

Le scénario en lui-même a le mérite d'associer humour, érotisme et suspense ; le tout est distillé avec beaucoup d'inventivité. Le découpage, l'orchestration de l'intrigue, invitent à un agréable moment de lecture d'autant que, la plupart du temps, le dessin de Dodson force l'admiration. Beaucoup de scènes ou de vignettes sont en effet remarquablement bien exécutées. Malheureusement, ce n'est pas le cas de toutes ; à croire que par instants, Dodson a eu la nécessité de rattraper le temps passé à lécher les courbes de son héroïne au détriment de la réalisation des décors ou des seconds plans.

Cette réserve demeure la seule. On peut espérer que dans les prochains tomes celle-ci disparaisse pour de bon. Si elle persiste, la série restera malgré tout une très bonne surprise.

KAMIL PLEJWALTZSKY

Remerciements à Floran Zanovello pour son aide sur les aspects biographiques de cet article.

RED SKIN, T.2
JACKY

de Xavier Dorison et Terry Dodson, Glénat, 56 p. couleurs, 14,50 €